

EXTRA Nº 4

Hook *

Cruise for a Corpse *

Lure of the Temptress *

Chichén Itzá *

E D I T O R I A L

Estimado amigo (o amiga):

Este libro de soluciones que tienes en las manos no es un ejemlar aislado realizado por varios autores. Cada una de las personas que han realizado estas soluciones, así como el que redacta esto, pertenecen al CAAD, siglas del Club de Aventuras AD.

El CAAD es un club de y para aventureros. Tenemos una publicación bimestral (de hecho, este libro es parte de nuestra tirada), en la que se tratan todo tipo de temas relacionados con la aventura, no sólo soluciones como en este. Tenemos secciones para todos los gustos, y entre ellas puedo citar programación de aventuras, resolución de dudas y bloqueos en juegos, desarrollo de argumentos, pasatiempos, mapas, introducción a la aventura y otras muchas cosas que no cito por falta de espacio.

En el CAAD se han iniciado multitud de nuevos aventureros, entrando más de lleno en el mundo de la aventura y conociendo campos que les eran totalmente extraños, ya que el CAAD no se limita a la aventura por ordenador. Tenemos amplias secciones de juegos de rol e incluso de juegos por correo.

Para formar parte del CAAD y ser socio, tan sólo debes mandar un giro postal o un cheque a nombre del club por valor de 1.500 (mil quinientas pesetas) a la siguiente dirección:

CLUB DE AVENTURAS AD

Apartado de Correos 319

46080 VALENCIA

Ello te dará derecho a recibir inmediatamente tu tarjeta personal y exclusiva de socio, en la que consta tu número de miembro del CAAD, así como a recibir en tu domicilio cuatro ejemplares de nuestra publicación en un periódo de seis meses.

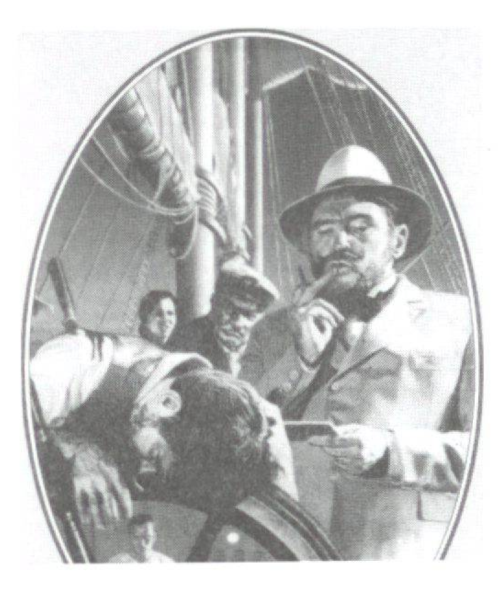
Si decedes ser socio directamente, manda el cheque o el giro junto con tus datos personales y pasará a formar parte de esta gran comunidad aventurera. En caso de que desees recibir una información más completa sobre el club y sus actividades, escribenos a la dirección arriba reseñada y te la enviaremos sin tardanza.

Y esto es todo. Esperando que tu también te unas a nosotros, se despide tu amigo:

Juan J. Muñoz Falcó

Direcrtor del CAAD



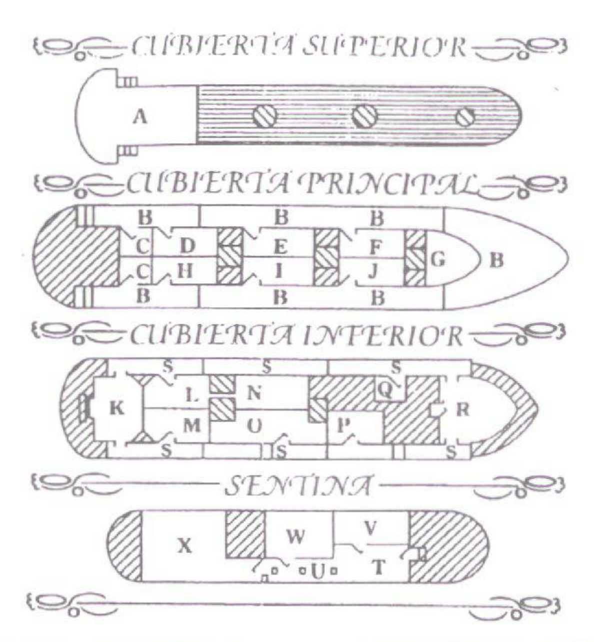


CRUISE FOR A CORPSE

GENERALIDADES

HISTORIA: Hacemos el papel del inspector *Raoul Dusentier*. Estamos en París, en Abril de 1927. Recibimos una invitación para hacer un crucero con el millonario *Niklos Karaboudjan* y, evidentemente, aceptamos. Una vez allí, nos asesinan al anfitrión y tenemos que averiguar quien, de todos los pasajeros, ha sido, y todo esto después de despertar de un buen porrazo con el que el asesino nos ha recibido. Tenemos algo mas de 10 horas para averiguar quien és. Empezamos a las 8:00 y debemos acabar a las 18:30, si lo hemos hecho todo bien.

COMENTARIOS: Es una aventura excelente, pero te hartas un poco de ir para arriba y para abajo continuamente y de hablar con tanta gente. Hay que tomar nota de todo y llenaremos cantidad de folios de información. De todas formas tiene un gran aliciente para los amantes de las historias detectivescas y rinde un buen homenaje al género y a su genio indiscutible: *Agatha Christie*. También acaba un poco con la paciencia el tiempo que tarda en cargar y que continuamente cambie de disco. Para saber si habéis acertado en vuestra investigación, pongo la hora del reloj que corresponde al tiempo del juego. Mientras sigáis en el tiempo correcto es que váis por buen camino. De todas formas durante en juego, el tiempo no corre y podéis ir y venir cuanto os plazca (sin exagerar). Solo sale el reloj al acertar el movimiento correcto. También hay otro problema. Cada personaje tiene su camarote, o lo tiene compartido con otro, pero muchas veces los encontrarenos en camarotes que no son los suyos, por lo que veréis que es un poco liado.



CUBIERTA SUPERIOR:

A = Cubierta Superior (Solo es una explanada al aire libre)

CUBIERTA PRINCIPAL: CAMAROTES

B = Cubierta

C = Lavadero

D = Cabina de Niklos y Rebeca Karaboudjan

E = Cabina de Daphnée KAraboudjan y Suzzanne Plum

F = Cabina del Padre Fabiani y Désiré Grosjean

G = Puente

H = Cabina de Raoul Dusentier y Julio Esperanza

I = Cabina de Tom y Rose Logan

J = Cabina del Capitán Simon Vanmuller

CUBIERTA INFERIOR: 1er. SOTANO

K = Vestíbulo.

L = Bar

M = Comedor

N = Salón

O = Galera

P = Ropero

Q = Armario

R = Vestíbulo

S = Pasillos

SENTINA: 2do. SOTANO

T = Sala de máquinas.

U = Vestíbulos (Tres columnas).

V = Cabina de Héctor, el Mayordomo.

W = Estudio de Niklos (Inicio).

X = Bodega. (La puerta está cerrada con tablas por dentro, no se puede entrar, salvo por el ascensor secreto)

NOTA: Al recorrer el barco imaginároslo como si estuviera plegado como una hoja de libreta.

Coger el trozo de papel del suelo, junto al cenicero, desdoblarlo y leerlo (**8:10**). Vamos al bar. Le enseñamos el papel al *barman* que nos dará un libro (**8:20**). Leer el libro y coger la carta que hay en el. Leemos la carta, saliendo de la pantalla del libro.

Vamos al camarote del *Padre Fabiani*. Sacamos la maleta de la izquierda (Abajo a la izquierda del todo). La abrimos (**8:30**), la cerramos y la volvemos a poner al fondo tal como estaba.

Vamos a la Cubierta Superior y hablamos con *Suzanne*. Le preguntamos todas las preguntas y nos despedimos (**8:40**)

Vamos al salón, detrás del bar, y hablamos con *Tom*. Le hacemos todas las preguntas y nos despedimos (**8:50**).

Ahora vamos en busca de *Julio* que está en alguna habitación: salimos del bar, pasamos la puerta derecha, subimos por la escalera derecha y abrimos la 3ª puerta (que es la 1ª. de la segunda pantalla). Le hacemos todas las preguntas y nos despedimos (**9:10**).



Vamos al comedor y hablamos con *Fabiani*. Le preguntamos todo y nos despedimos (**9:30**).

Volvemos al salón y cogemos el trozo de papel que hay debajo de la silla en la que estaba sentado *Tom*. (**9:40**). Leemos el papel y pasamos al bar, donde hablamos con *Suzanne*, haciéndole todas las preguntas y despidiéndonos al final. (**9:50**).

Vamos al camarote de *Tom*. Le hacemos todas las preguntas y nos despedimos. (**10:00**). Pasamos al camarote de al lado (puerta de al lado, de la pantalla anterior), donde esta *Julio* sentado. Pasamos de el y cogemos la llave que esta sobre la alfombra, delante de *Julio*. (**10:10**).

Volvemos a la habitación del principio, el despacho de nuestro anfitrión, y ponemos la llave en la tapa del escritorio. Una vez abierto, abrimos la cajita de joyas. En la pantalla del brazalete examinamos el cierre (justo en la punta de la derecha) (**10:20**) y salimos de esta pantalla. Cogemos la nota (nota de Gracias) que hay detras de la cajita de la joya (**10:30**) y la leemos.

Vamos al comedor. Del aparador con platos, abrimos el cajón de la izquierda, (el que no tiene estante superior) y lo examinamos. Cogemos las invitaciones (**10:40**), las leemos y cerramos el cajón.

Subimos a la cubierta principal

por la escalera de la izquierda. Camina hacia tí para pasar a la pantalla inferior y ves hasta el fondo, hasta desaparecer. Apareces al otro lado y pasa a la pantalla inferior (camina hacia tí). Desde lejos veras una conversación en la cubierta superior. Observa lo que dicen. (**10:50**). **OJO!!!**: Puedes ir algo adelantado al tiempo y no verlo. Si es asi ves dando vueltas hasta que pase.

Vamos al bar y le hacemos a *Suzanne* todas las preguntas que se refieran solo a *Tom*. Nos despedimos y nos vamos.

Salimos del bar, atravesamos la puerta derecha y nos encontramos a *Dick*. Tambien le hacemos todas las preguntas y nos despedimos (**11:00**).

Ahora nos vamos hasta la lavandería. Entramos y buscamos en la cesta de la izquierda del todo. Despues de varias frases aparece un collar que abrimos y examinamos (**11:10**). (Una vez visto, ya no puedes verlo más ni lo llevas en el inventario).

Salimos y volvemos junto a *Dick*. Le preguntamos sólo sobre el collar (en el directorio Varios) y sobre *Agnes* (que aparece nueva en el directorio de preguntas). Nos despedimos despues de sus contestaciones. (**11:20**).

Subimos por la escalera de la derecha y entramos en el lavabo. Cogemos la pastilla de jabón que está a la izquierda del grifo, muy junto a el, y salimos. Vamos hasta la última puerta (segunda de la segunda pantalla), llamamos, abrimos y preguntamos al *Padre* sobre la nota de Gracias (en dir Varios) y todas las nuevas preguntas. (Para no liarse, mejor preguntárselo todo). (**11:30**).

Vamos al camarote de *Raoul*. Nos encontramos a *Julio*, le preguntamos sobre "**La campana de las Torres**" (en dir *Fabiani*) y sobre *Agnes* (las 2).(**11:40**).

Vamos al camarote de *Suzanne* y abrimos el armario de la izquierda Buscamos en la caja de cosméticos (abajo del todo a la izquierda) y cogemos la receta. (**11:50**). La leemos y nos vamos al bar. Una vez aqui cogemos la botella de Whisky y el vaso de encima del mostrador. (**12:00**).

Ahora nos vamos a la cubierta superior, hablamos con *Suzanne*. Le servimos una bebida y le preguntamos sobre todas las preguntas nuevas. (**12:20**). (Si te pierdes, pregúntalo siempre todo de nuevo).

Nos despedimos y bajamos a la habitación del mayordomo, donde también le hacemos todas las preguntas. Nos despedimos, salimos y vamos al bar.

Pasamos al salón y le hacemos todas las preguntas de *Agnes* a *Tom*. También subimos a la habitación del *Padre* y le preguntamos todo lo de *Agnes*. Fijaros bien en la escena, como en todas las que veréis más adelante. (**12:30**).

Salimos, pasamos a la pantalla inferior, miramos a traves del ojo de buey. (**12:40**). Vuelve a la pantalla anterior, entra en el camarote de *Suzanne* (al lado del del *Padre*, abre la puerta y entra. Abre la puerta del armario de la derecha y busca en el montón de ropa azul de la parte derecha (en el penúltimo lugar). (**12:50**). Cierra el armario y sal.

Ves a la cubierta superior y hazle todas las preguntas a *Rose*. Despídete y vuelve al bar para hablar con *Suzanne*. Pregúntale todo sobre *Tom* y *Rose*. Despídete y ves al camarote de *Rebecca*. Hazle todas las preguntas. (**13:00**).

Vuelve al camarote del *Padre* y abre la puerta del armario. (De las 4, la segunda empezando por la izquierda). Coge el reloj, (**13:10**), vuelve a cerrar el armario y sal.

Nos vamos ahora a la lavandería. Buscamos en la olla (o lo que se parece a ella) y cogemos la llave, que examinamos.

De nuevo al comedor, que, por lo visto, es el sitio favorito del *Padre*. Hablamos con él sobre *Rose* y *Rebecca*. Nos despedimos, salimos y vamos a la cubierta principal.

Hablamos con *Julio* sobre el reloj (en dir Varios) y miramos la escena que se nos muestra. (**13:20**). Después le preguntamos todo sobre *Rebecca* y *Rose* y nos despedimos.

Vamos al camarote de *Daphne*. Le preguntamos todo y nos despedimos.(**13:30**).

Volvemos al bar, hablamos con *Suzanne* de todo lo referente a *Tom*, *Rebecca*, *Rose* y *Daphne*. Nos despedimos y vamos al comedor.

De nuevo hablamos con el *Padre* sobre *Rebecca*, *Rose* y *Daphne*. (**13:40**).

Bajamos hasta el despacho de *Niklos*, le preguntamos al mayordomo sobre el juego de Póker (del dir *Fabiani*), (**13:50**) y nos despedimos.

Salimos y vamos a la cubierta superior donde buscamos en la cesta de al lado de la silla. (**14:00**). Le preguntamos a *Rose* sobre la nota de la pistola (en el dir. Varios) y nos despedimos. (**14:10**).

Nos vamos a la habitación de *Tom*. Entramos y abrimos el armario. Buscamos en las sábanas (repisa central de la derecha) y encontramos una carta. (**14:20**). Caminamos hacia el centro de la habitación, la leemos y salimos.

De nuevo volvemos a la cubierta

superior donde tiramos el salvavidas de la derecha y miramos la escena. (**14:40**). Clickea en las frases con *Suzanne* para ir pasándolas. (**15:00**).

Volvemos al camarote de *Suzanne* y entramos. (**15:10**). Abrimos la caja de música que esta en el suelo, entre el armario y el tocador, y la examinamos. (**15:20**). En la pantalla de la caja debes insertar la llave pequeña por la izquierda y observar como gira la bailarina. Mientras lo hace, bloquéala con el botón izquierdo del ratón. Si no te sale a la primera y se para, inténtalo de nuevo dándole cuerda otra vez. Cuando la tienes parada con los dedos debes clickear sobre ella. Dale cuerda de nuevo (cogida aún) y aparece un cajón de donde coges un papel. (**15:30**). Léelo, sal y vete al bar.

En el bar solo debes observar la escena que se desarrolla. (**15:40**).

Ahora estás en la cubierta principal. Coge el bolso que se ha caído y que ahora esta entre las dos puertas (**15:50**) y ves a la habitación de *Daphne*. Pregúntale sobre el testamento de *Agnes* (del dir *Agnes*), (**16:00**) y observa la escena. Despues pregúntale sobre *Suzanne* "**investigación**" y "**sospechas**" del dir *Suzanne* y despídete de ella.

Sal fuera y pasa a la pantalla inferior. Mientras andas te llamaran desde una habitación. Entra y escucha la historia que te cuenta. Sal fuera y vuelve a pasar al otro lado de la pantalla. Otra llamada, entra y escucha la segunda confesión. Cuando estes, pasa al otro lado de la cubierta por el fondo y baja a la pantalla inferior. Oirás la tercera historia. Y por último vuelve al otro lado de la cubierta, entra en la primera habitación que es de donde te llaman y lee la cuarta y última historia. (**16:10**).

Ya de nuevo fuera, en la cubierta, vamos al vestíbulo, donde está siempre *Dick*, para hablar con él. Pregúntaselo todo y despídete.



Vamos a la habitación de *Raoul* (la nuestra) y cogemos la nota que queda justo debajo de nuestros pies. (**16:30**).

Ahora debemos bajar hasta la habitación del mayordomo, pero llegamos tarde para evitar la muerte. Leemos la escena, clickeando cada frase. (**16:40**).

Salimos y vamos a la cocina. Entramos en ella y cogemos el

abrelatas que hay sobre el mueble central, en la punta derecha. Justo detrás, en el suelo, hay una trampilla. La abrimos, aparece un montacargas, nos subimos en él y bajamos. Se supone que estamos en la bodega, detrás de la puerta del segundo sótano que está cerrada con tablas. Cogemos la barra de hierro que queda a nuestro lado. Examinamos una tabla levemente levantada en la punta inferior izquierda de la pantalla. Usamos la barra de hierro en la tabla levantada y cogemos un rollo de película. Ahora usamos la misma barra de hierro para abrir la pequeña caja del centro (la de la derecha). Cuando pasamos a la pantalla ampliada de la caja, cogemos una lata y usamos el abrelatas para abrirla descubriendo una granada. Y ya podemos salir de esta pantalla. (**16:50**). Volvemos al montacargas, subimos y salimos de la cocina.

Nos vamos hasta la sala de máquinas y cogemos el destornillador que está encima del bidón de la izquierda (**17:00**)

De nuevo al salon, al lado del bar. Apretar el proyector del estante de la izquierda, examinarlo y poner el rollo de película justo en la parte de abajo de la bobina. (Debajo de ella, en la parte lisa, no en ella). Usamos el destornillador en el tornillo superior en forma de "□" y una vez abierto y mirado, lo volvemos a cerrar de igual forma. Apretamos el interruptor verde, miramos la pelicula que se proyecta (**17:10**) y salimos de la pantalla del proyector.

En el vestíbulo de la sirena, *Daphne* nos dá una nota (**17:20**) y vamos hasta el camarote de *Suzanne*. Llegamos tarde para ella. Examinamos el cuerpo. (**17:30**).

Vamos al camarote del *capitán* y cogemos el libro del estante. (Solo uno de ellos). (**17:40**). Examinarlo, abrirlo y examinar las inscripciones rojas. Leemos: **INCAL**.

Bajamos hasta el despacho de *Niklos* y examinamos los libros del estante. Los colocamos por orden, formando la palabra "**Incal**" (**17:50**) y se abre un pasaje secreto. Y más sorpresas en forma de porrazos. Tiramos el jabón en la puerta secreta (**18:00**) y entramos en el pasaje a través de ella.

Examinamos el muñeco y buscamos "**Mafioso**" por la parte derecha de la pantalla. (**18:10**). Cogemos el muñeco (**18:20**) y salimos.

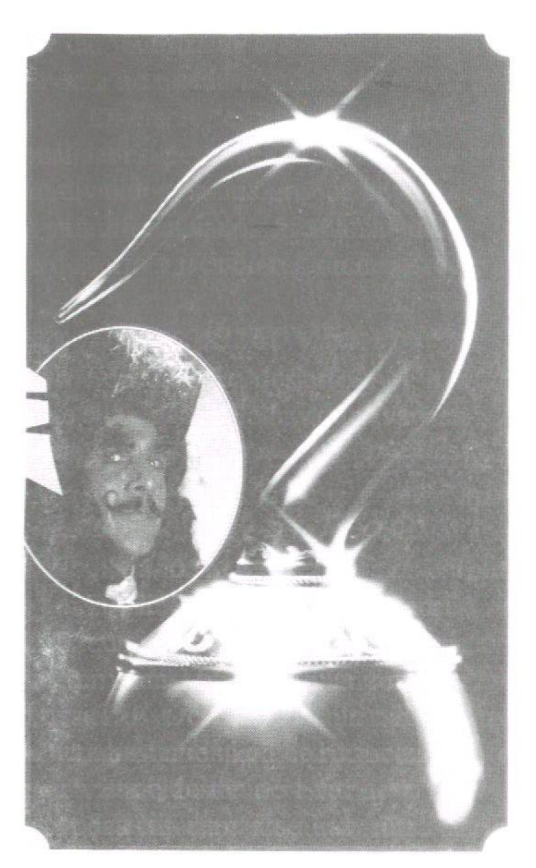
Vamos al salón, le enseñamos el muñeco a *Daphne* y miramos la escena que va a comenzar. (**18:30**).

Ahora ya es hora de señalar al culpable.

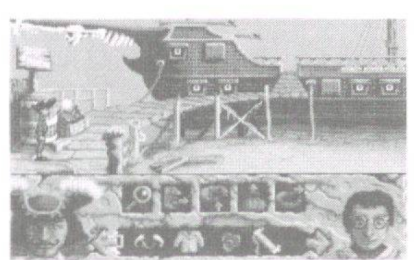
El asesino es... *DICK SCHMOCK*.

Y para acabar vemos toda su confesión.

Dardo de LLoret



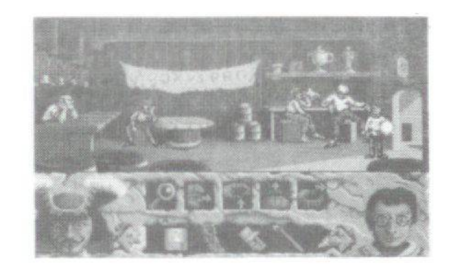
HOOK

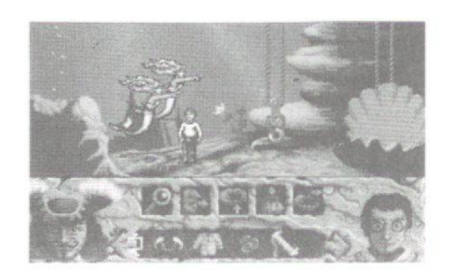


1ª PARTE: POR EL PUEBLO.

Empezamos en la "**Plaza Pirata**", una plaza a dos pantallas, con una estatua de un cocodrilo, en el centro, con cabeza de reloj. Ve al callejón ("**Callejón de los Piratas**") de la derecha de la pantalla y luego más a la derecha, hasta la "**Tienda del Doctor**", que es la que tiene una barca apoyada en la pared. Una vez dentro, coge el póster central amarillo, que es una persiana enrollable ("**Rollerblinder**") y así dejas la ventana destapada. Pregúntale al doctor cómo obtener ropas y dinero extra. Para preguntar o hablar, elige el icono correspondiente. Para elegir la frase usa el botón derecho del ratón y para ejecutarla el izquierdo. En la frase del dinero, déjate sacar dos dientes, haciendo la pregunta dos veces, y asi obtendrás dos monedas. Antes de irte mira el mapa de la pared (a la izquierda) y verás el lugar que esta señalado con una "**X**". Sal fuera y ve a la izquierda y luego más a la izquierda entrando en la cantina del "**Alegre Rogers**". Pregúntale al cantinero todas las opciones y vuelve a salir. Ve hacia arriba a la plaza. En ella, izquierda, izquierda, entrado a "**Detras de la Plaza**". Coge la barra larga de madera que está al principio, a la derecha de la pantalla y el ancla que

está abajo a la izquierda. Vuelve a la plaza con derecha y derecha, entrando en la última puerta ("**Muelle Comercial**"). Ve a un pescador y hay tres puertas de salida. Primero coge la cuerda. Usa (ata) la cuerda al ancla. Entra por la puerta de la cantina "**Espadas Cruzadas**". Coge las dos jarras que hay encima de las dos mesas, una en cada lado de la pantalla y vuelve a salir. Ahora, en el muelle comercial, entra por la puerta mas baja, a otra cantina llamada "**Cabo y Aparejo**". Coge la jarra de encima de la mesa, sube las escaleras y sal fuera por la puerta abierta del primer piso. Ahora estas en un balcon sobre la plaza. Debes usar la cuerda atada el ancla, en la parte superior (del todo) del reloj central de la plaza. Se debe hacer tres veces para que surta efecto. Mientras, debes calcular los paseos que hace un pirata por debajo, porque mientras te balanceas al otro lado, deberas cliquear su sombrero para cogerlo. Calcula bien el salto para que cuando estes en el aire el pirata pase justo debajo de ti. Una vez al otro lado de la plaza llama al pomo de la puerta con el icono de usar y vuelve a saltar del mismo modo antes de que aparezca la Sra. Rapidamente vuelve a bajar, vuelve a la "**Plaza Pirata**" y todo a la izquierda hasta "**Detras**" de ella. Usando el palo largo hay que coger la chaqueta. La examinamos, cogemos una moneda y nos vamos por la derecha. Todo esto debe hacerse ***MUY RAPIDO***, sino la abuela saldra y no nos dejara coger la chaqueta. Si esto ocurre no hay mas remedio que volver a hacer de *Tarzan* y llamar a su puerta por el piso superior que da a la plaza para despistarla. Ya en la Plaza pasa al "**Callejon de los Piratas**" y entra otra vez en el "**Alegre Rogers**". Preguntale al tipo sentado junto a la barra como conseguir un traje de pirata y si quiere beber. Ahora dale las tres jarras y las tres monedas al cantinero, pero siempre de una en una. (Una jarra y una moneda cada vez). Dale las tres jarras llenas al tipo de antes y cuando se quede dormido le coges los pantalones. Vuelve a la plaza y pasa a "**Detras**". Usa la persiana enrollable que te tapara y saldras vestido de auténtico pirata. De vez en cuando es recomendable hablar con *Campanilla*, hacerle alguna pregunta y te dara algunas pistas. Vuelve a la plaza y pasa al "**Callejon de los Piratas**". Derecha, pasa por la casa del Dr., derecha y entra por el "**Muelle de Ponerse en Forma**". Ve hasta el bar-





co y entra en el por la pasarela central. Todo a la derecha y examina las tres jarras juntas. Coge las monedas que hay en ellas (*9*) y sal del barco por donde has entrado. Anda otra vez hasta la Plaza, todo a la izquierda y entra por la parte de arriba, en la casa del sastre. Preguntale si sabe como encontrar a *Garfio* y sobre el detector de metales. Dale las nueve monedas por el iman y sal. Ve otra vez hasta delante de la casa del Dr. y coge el camino de abajo, derecha, la "**Playa Good Form**", en vez del de arriba como antes. Usa el imán sobre la "**X**" de la arena y consigues un reloj. Vuelve a salir y entra por arriba, hasta el barco. En el, ve todo a la izquierda y el resto ya lo hace el ordenador. Veras el dialogo que mantiene *Peter* con *Garfio* y como este le hace saltar al agua por la pasarela.

2ª PARTE: POR EL LABERINTO.

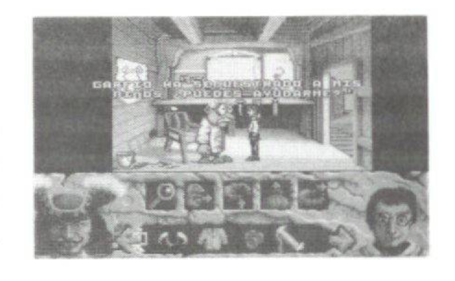
Estás en el fondo del mar con sirenas y todo. Examina primero las poleas y luego la almeja gigante, donde recoges una caracola. Usa el palo largo en las poleas y luego usa la almeja gigante. Con esto conseguiras subir a la superficie. Ya estas arriba y tienes una vision panoramica del pueblo y del barco. Ve caminando hacia la derecha hasta llegar al "**Bosque de Nunca Jamas**" donde empieza el laberinto. Primero examina el indicador y luego pasa las pantallas por el siguiente orden: derecha, derecha, derecha, arriba (o sea, al fondo), derecha, arriba, izquierda, izquierda, izquierda, izquierda, arriba, derecha y derecha. Al final caeras en una trampa pero *Campanilla* te librara y abrira un agujero en el arbol central. Entra por él.

3ª PARTE: CON LOS NIÑOS PERDIDOS.

Llegamos al refugio de los *Ninos Perdidos*, que estan comiendo en una larga mesa ("**Zona de Comedores**"). Ve todo a la derecha y entra en la "**Charca Redonda**". Habla con *Campanilla* usando todas las frases. Sal y entra en el "**Tirador**". (Es la escalera de al lado). Preguntale al tipo que hay alli todas las frases. Cuidado, no te despistes, el tío queda justo detras de ti, tu figura llega a



taparlo. Una vez preguntado todo, sal y ve todo a la izquierda entrando por las escaleras de arriba al "**Taller**". Coge la flecha que esta sobre la mesa, al principio de ella. Ahora sal por la izquierda, al "**Pueblo Pirata**" (que no es tal), y pásalo, todo a la izquierda, entrando por la parte inferior en el "**Vengador**". Hay que coger la red de la izquierda que esta sobre un barril y luego, examinarla, con lo que conseguimos una cuerda. Volvemos al "**Pueblo Pirata**" por la derecha. En esta pantalla usamos tres veces las pesas del suelo y tres veces mas la bicicleta que esta en el centro. Entramos en la pantalla de las "**Cuatro Estaciones**" de la izquierda y cogemos el trozo de madera del suelo. Tambien cogemos la flor central amarilla y mas a la izquierda caminamos hasta el ave. Usamos la caracola y, rapidamente, cuando el ave se levanta, cogemos los huevos que deja a la vista. Salimos por abajo a la derecha al "**Taller**" y le damos los huevos al chico, que, a cambio, nos da un trozo de goma elástica. Vamos a la derecha a los "**Comedores**" y mas a la derecha entramos en la "**Charca Redonda**". Aqui le damos la flor a *Campanilla* que nos regala un dedal y recogemos la rama que sobresale del último arbol de la derecha. Salimos otra vez a los "**Comedores**" y entramos en el "**Tirachinas**". Usamos la goma elastica en el tirachinas, senalando qualquier lugar de el y usamos la rama con la cuerda, con lo que hacemos un arco. Volvemos a los "**Comedores**" y por la izquierda entramos en el "**Taller**". Usamos el arco y este, al disparar la flecha, hace caer la flauta colgada que debemos recoger. De nuevo en el "**Tirachinas**", vamos mas a la derecha y entramos en el "**Acantilado**" pero por la parte superior. Vamos hasta el limite del pequeño precipicio y con el icono de "*usar*" señalamos el borde, con lo que nos tiramos. Salimos por la izquierda y volviendo a entrar otra vez en esta pantalla, repetimos esta operación tres veces. Cuando cai-





gamos por tercera vez hablamos con el chico gordo y con boina que esta plantado en mitad de la pantalla. Usamos todas las preguntas. Volvemos a la pantalla del "**Tirachinas**" y lo usamos con nosotros mismos. Hablamos de nuevo con el gordito sobre la cuarta frase que aparece, "*tus pensamientos felices*", con lo que nos dará tres canicas. De nuevo en los "**Comedores**" hablamos con el que esta sentado en la cabecera de la mesa. Solo debemos usar la frase: "*Oh Rufio*". Entramos en la "**Charca**" y al andar hacia la derecha nos golpeará una pelotita redonda brillante, que nos transportará a una cueva secreta llena de objetos. En ella debes examinar el tronco horizontal central y mas a la derecha la mecedora caída y la chimenea. Ahora habla con *Campanilla*. Te dará un osito y te contará toda tu historia para que recuperes definitivamente la memoria. Al fin recuperas la memoria y puedes volar, y por último los *Niños Perdidos* te dan tu espada.

4ª PARTE: LA LUCHA FINAL CON GARFIO.

Apareces en el barco de *Garfio*, delante de él. Ahora ya el último problema que tenemos es ir escogiendo la frase correcta para hacerlo retroceder cada vez más. Las frases que debes escoger, por orden, son:

1.- ***"Peter Pan el vengador".***

2.- ***"Estás en buena forma James".***

3.- ***"Tic-Tac-Tic-Tac, Garfio tiene miedo de un viejo cocodrilo".***

4.- ***"Has secuestrado a mis niños, has matado a Rufio, mereces morir James Garfio".***

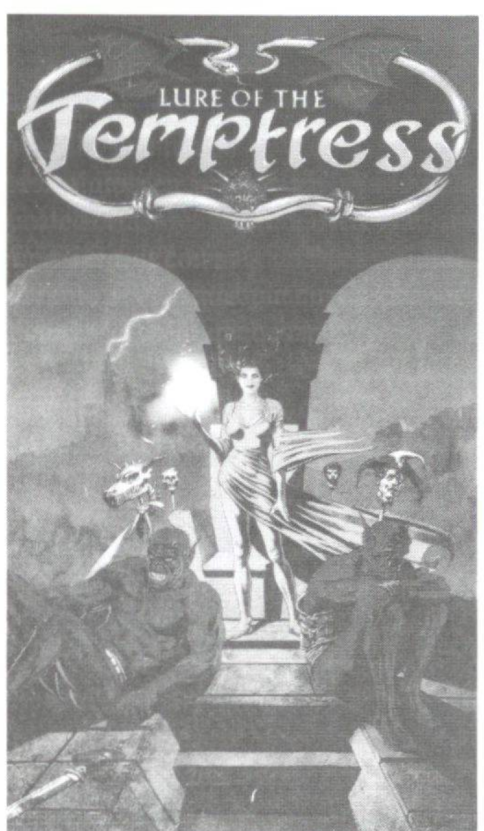
Ahora ya has logrado hacerle retroceder hasta llevarlo sobre la pasarela.

5.- ***"Saca tu espada, esta vez, o Garfio o yo".***

6.- ***"Peter Pan el vengador".***

Y por ultimo Hook cae al mar y se acaban sus andanzas.

Dardo de Lloret



LURE OF THE TEMPTRESS

Lo primero que debes hacer es coger la antorcha, lo que origina un pequeño incendio. Ponte cerca de la puerta, y cuando el *skorl* entre, sal rápidamente por ella. Una vez fuera, ciérrala y luego atráncala. Habla con el prisionero, que te pedirá agua. Sal por la puerta de la derecha, y coge la navaja (encima del barril) y la botella. Observa el barril, y usa la espita con la botella. Luego usa el cuchillo con el saco y observa el mismo. Sal por la derecha, y verás a un bufón en el potro. Usa la navaja con la cuerda de cuero que le aprisiona los pies, y lo liberarás. A partir de ahora te seguirá donde vayas. Vuelve con el prisionero y dale la botella. Te hablará acerca del modo de escapar. Dile a *Ratpouch* **(el bufón)** que empuje los ladrillos, y sal por el hueco que aparece.

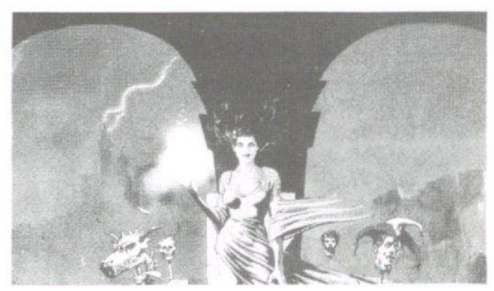
Ahora te encuentras en un lugar muy " **oloroso**". Es aconsejable mapear todo el pueblo a partir de ésta localidad. Dirígete a la fragua y coge la caja del suelo. Contiene yesca que te permitirá hacer fuego. Luego habla con *Luthern*, el **herrero**. Dirígete a la posada *Brazos Amputados* y habla con *Eileain*, la **chica**. Busca a *Mallin*, el **hombre vestido de verde**. Te dará una barra de metal, con la que debes dirigirte a la tienda y entregársela a *Ewan*, que te dará algo de dinero y un colgante con una joya.



Ve a la otra taberna y habla con *Markus*. Sobórnale y habla con él de nuevo. Busca a *Mallin* y habla con él. Vuelve a la herrería y habla con *Luthern*. Ve al exterior de la **taberna de la Urraca** y habla con *Grub* (está recostado en el pozo).

Pregúntale acerca de la **Cabra Negra**, tal como te dijo *Luthern*. Búscalo y háblale de nuevo. Ve a **Brazos Amputados** y habla con *Eileain*, que te dará un diario que examinarás. Ve a la **taberna de la Urraca** y dale la joya a *Nellie*, la **tabernera**. Ella te entregará agradecida un frasco. Bébelo y observa el resultado. Ve a la herrería y dale el frasco a *Luthern*, que lo vaciará por tí. Ve a la plaza del mercado, dale la ganzúa a *Ratpouch*, y salva el juego en este punto sin falta. Observa la puerta y verás una cerradura. Dile a *Ratpouch* que use la ganzúa en la cerradura.

Ahora estás en la casa de *Taidgh*. Observa el aparato, usa la caja con el alambique para encenderlo, y usa el frasco con la espita, que se encuentra en el extremo derecho del aparato. Puedes beber la poción resultante y verás qué cambio... ahora dirígete al Ayuntamiento, y habla con los *Skorls*, con lo que liberarás a la chica. Tras esto, puedes hablar con quien quieras, para comprobar las situaciones divertidas que se producen. Puedes hablar con los *skorl*, *Luthern*, *Gwyn*, *Eilaine*, *Ultar*, *Morkus*, *Gereint* y *Grub*.

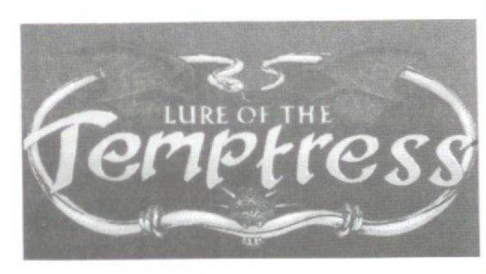


Cuando te aburras, habla con *Goewin*, la chica que liberaste. Suele estar en su tienda, la primera del pueblo que te encontraste tras escapar de los *skorl*. Tras esto, cuando pases por la localidad del muro del castillo, recobrarás tu auténtico aspecto. Vuelve a hablar con *Goewin*. Dirígete al paseo de los **Dominicos** y observa la nota. Busca a *Mallin* y habla con él. Te entregará un libro, pero en lugar de seguir sus instrucciones, ve a la casa de los monjes y habla con *Toby*, el **monje alto**. Entrégale el libro, y si hablas un poco con él, te indicará cómo combatir a *Selena*. Recuerda los ingredientes que te detalla. Vuelve con *Goewin*, háblale y dile que la pócima es para el dragón. Por desgracia no tiene **cowbane**.

Para conseguirlo, ve a la forja, pregunta a *Catriona* (**la madre de Luthern**) por **cowbane**, sal fuera y coge **cowbane** del jardincillo. Entrégaselo a *Goewin*, que te empezará a realizar la poción. Habla con ella un

par de veces hasta que te la entregue y ve a **Brazos Amputados**. Habla con *Ultar*, el **bárbaro**. Dirígete a la Puerta del **Hombre-Lobo** y habla con las *gárgolas*. Vuelve con *Goewin* y háblale. Se reunirá contigo frente a las Puertas. Tras hablar de nuevo con ella, podrás entrar, y ahora viene una parte tediosa, que no complicada. Como ayuda, baste decir que algunas calaveras abren y cierran puertas a la vez, y que la ayuda de *Goewin* es esencial.

Tras superar las tres pantallas con calaveras (nada complicado, si lo comparamos con las ***Múltiples Estancias Interconexas de la Espiral Cuadrada*** que nos podemos encontrar en la aventura **TEMPLOS SAGRADOS**), tendremos una secuencia de combate, superada la cual, estaremos en presencia del dragón. Antes de nada, usaremos la poción con él, y después le hablaremos, ordenándole que nos ayude. Nos entregará el **Ojo**, con lo que le dejamos dormir y volvemos sobre nuestros pasos.

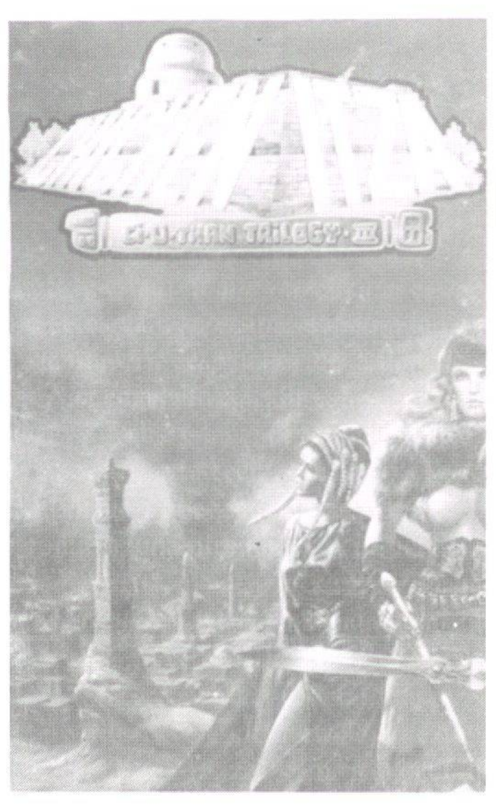


Habla con *Goewin*. Busca a *Luthern* y habla con él. Haz lo mismo con *Mallin*, que te hablará sobre cierto *skorl*. Ve a la plaza del mercado y cuando lo veas entrar en la tienda, mira a través de la ventana, con lo que te enterarás de la conversación. Cuando *Wayne* salga, habla con él, y te informará sobre el barril. Entra en la tienda y habla con *Ewan*.

El *skorl* te ha introducido en el castillo. Mira el barril de la esquina inferior izquierda, el de arriba. Verás un tapón. Vete a la cocina y coge las tenazas. Observa el cadáver y coge la grasa. Habla a *Minnow*, el chaval que verás por aquí. Dile que has venido a por *Selena*, y que informe a su amo de que alguien está en la bodega. Tan pronto como vaya a hacerlo, vuelve a la bodega, arranca el tapón con las tenazas, sal de la cocina y sube las escaleras. Espera un poco y vuelve a la bodega. Verás al *skorl* dándose el lote con el barril, con lo que ya tienes el camino despejado.

Cruza el comedor, y al llegar a la habitación de la palanca, unta ésta con la grasa. Acto seguido, dile a *Minnow* que tire de la palanca, mientras tú operas el cabestrante, consiguiendo así bajar el puente levadizo. Vuelve arriba, y en el puente tendrás otra escena de lucha. Una vez vencido tu enemigo, sigue a la izquierda. El final es automático.

El Maestro Aventurero



CHICHEN ITZA

PARTE 1

Esta primera parte tiene un guión muy complicado y con soluciones múltiples, por lo que hemos escogido dar primero una panorámica general.

Desde el comienzo tienes via libre para vagar por *Chichén Itzá*, lo que pasa es que mientras ésto haces, se te empiezan a aparecer un montón de fantasmones del pasado *Azteca-Maya*, que allí vivieron, sufrieron y murieron, para pedirte que les ayudes a enmendar faltas que antaño cometieron o cosas que dejaron pendientes.

Tu primer problema, que no bloqueo, es que en la entrada hay unas arañas que te impregnan con su veneno y, aunque puedes entrar, pronto caerás presa de horribles convulsiones. Debes, pues, prepararte una poción. En los ordenadores con poca memoria basta con que lleves una araña de piedra.

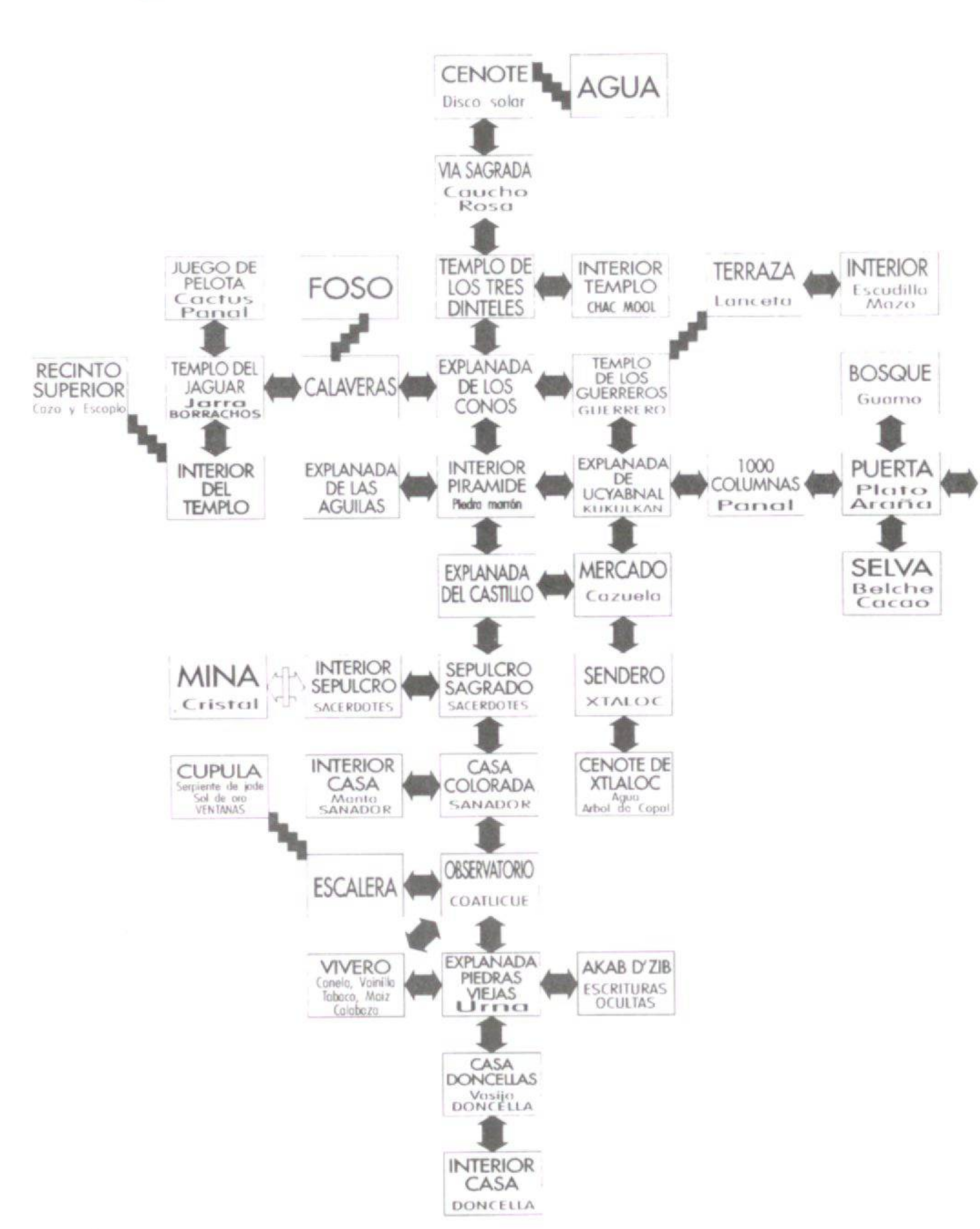
Luego, con cada problema, el fantasma de turno te entrega una piedra, que has de llevar al lugar adecuado para convertirla en piedra preciosa y por medio ella, es decir, mirando a través de ella, leer en la casa de las escrituras oscuras como satisfacer sus deseos. Deseos que una vez cumplidos tendrán su correspondiente premio.

Para todos los potingues que te piden, hay un dios, *Chaac Mool*, que hemos usado como catalizador, es decir, fermentaciones que normalmente tomarían semanas, se realizan en segundos.

Tambien *Kukulkan*, el dios cuya tumba buscas desde el principio de esta trilogía, se te aparece y te dá un anillo imprescindible para el juego, y alguna que otra ayuda.

Tambien tienes a la temible *Coatlicue*, que se dedica a hacerte la

Mapa de CHICHEN ITZA PARTE 1



vida menos llevadera.

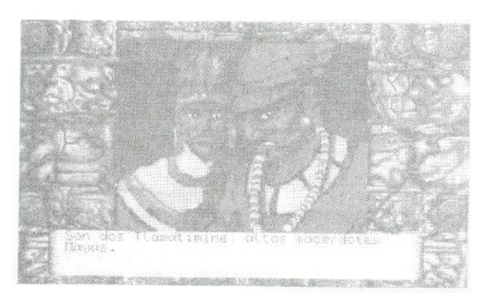
Así pues, el objetivo es satisfacer todas éstas peticiones, destinadas a enmendar entuertos del pasado, recoger los objetos que te den a cambio y encontrar la entrada al mundo subterraneo, donde sabes que está la tumba de *Kukulkan*.

OBJETIVO FINAL: Encontrar la entrada a la tumba del dios *Kukulkan*.

Localidad: ***Castillo de Kukulkan***, en la parte superior del templo

Exacto: Bajo una de las muchas losas que hay en el suelo. En dos de los lados de la sala hay una hilera de losas con números grabados. (evitar referencias a direcciones para no confundir con el segundo mensaje de *Kuku*). Hay que encontrar una losa exacta en la que confluyan dos números.

Nota: Ninguna otra losa se puede levantar, y tampoco se puede levantar sin haber cumplido todos los deseos de los fantasmas, hasta ese momento la losa está trabada.



¿Cómo sabemos dónde y qué losa?

Lo averiguaremos desde la parte superior del *Caracol*, la llamada **Cúpula del Observatorio**.

Allí hay siete ventanas: ***N***, ***S***, ***E***, ***O***, ***NE***, ***NO*** y ***SE***.

Al mirar por cada ventana, se verá una zona de *Chichén Itzá*.

En éste momento nos interesan dos de esas direcciones:

Hacia el *Norte* (0°): Al juego de pelota.

Hacia el *SE* (135°): el edificio llamado *Akab 'Dzib* que significa "**de las escrituras oscuras**".

Si miras hacia el *Norte*, por el **OBSERVADOR**, verás que en el **Muro de los Animales**, al final del juego de pelota, se destaca a través del aro, la figura de un animal.

En el dintel del *Akab*, suponiendo que lo hayas iluminado con las borlas ardiendo y estés mirando por el **OBSERVADOR** se destacará la figura de otro animal.

Si tenemos el **CODICE** y buscamos éstas dos figuras, veremos que a cada una le corresponde un número.

Buscando la intersección de éstos dos números en el suelo del templo superior de la pirámide tendremos la entrada.

Grandes problemas primarios:

1- No sabes hacia donde hay que mirar, aunque puedes hacerlo hacia todos lados y si hay suerte encontrar

claves por casualidad.

2- A simple vista no se ve demasiado. Necesitas una especie de Telescopio, es el **OBSERVADOR**, formado por el **CUARZO** de los **SACERDOTES** (para lo cual habrás tenido que usar el **ESCOPLO** y el **MAZO**) y el **PRISMA** del **GUERRERO**.

Ojo: en los ordenadores con poca memoria, el guerrero te da ya el observador entero.

3- Es más, aunque llevaras el cuarzo, hay que hacer resaltar las figuras adecuadas de los cientos de relieves que adornan el *Akab*. Necesitas una fuente de luz especial que resalte las figuras que son = **LAS BORLAS**. Te lo facilita la **DONCELLA**. Para encenderlo necesitas la **PIPA SAGRADA** de los **JUERGUISTAS**.

4- Aunque veas los símbolos adecuados, no sabes que significan. Necesitas una especie de diccionario. Te lo da el **SANADOR = CODICE**. Para poder sacarlo del cenote necesitas el poder de la **TORMENTA**. Para abrirlo necesitas el **DISOLVENTE**. Examina códice, te da el texto entero del códice.

5- ¿Cómo se abre la losa? Con la llave que te da el **JUGADOR**. Para eliminar la fricción hay que usar el ACEITE.

Para poder abrir la losa, y penetrar a la siniestra segunda parte, se debe de haber cumplido con:

Kukulkan: **Anillo**

Guerrero: **Prisma de Plata**

Sacerdotes: **Cristal-Cuarzo**

Jugador: **Llave**

Sanador: **Códice (necesario tambien la tormenta de Chac)**

Doncella: **Borlas (necesita Pipa de los Juerguistas para encenderlas)**

Iluminar Akab: **Pipa de Jueguistas + Borlas de Doncella**

Códice: **Donde está = Sanador + Tormenta de Chac + Disolvente.**



LOS FANTASMAS

Los famosos espectros que habitan *Chichén Itzá* son de gran importancia, te darán la mayoría de los objetos e información necesaria para pasar a la segunda parte, pero a cambio de que tu les proporciones algo que ellos necesitan.

Casi todos los "*espectros*" siguen el siguiente esquema de varias fases (aunque algunos, al no tener piedra, se saltan las fases 3, 4 y 5).

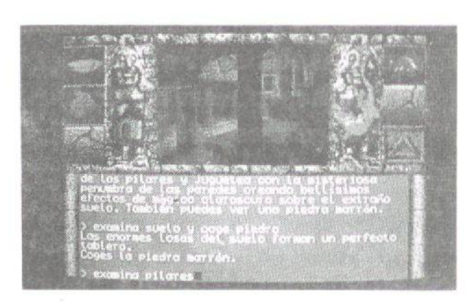
Fase 1: **Hacen una petición imprecisa.**

Fase 2: **Si giras el anillo en el interior del lugar o templo frente al cual se te aparecieron, se aparecen por segunda vez y te aclaran la petición.**

Fase 3: **Te hacen donación de una piedra.**

Fase 4: **Debes purificar esa piedra en la localidad de las "*Piedras viejas*", para obtener un piedra preciosa, transparente.**

Fase 5: **Debes leer en el**



***Akab*, o casa de las escrituras oscuras y debido al color de cada piedra distinguirás una escena en la que se te explica cual es la ofrenda que has de hacer.**

Fase 6: **Debes buscar los ingrediente de cada ofrenda.**

Fase 7: **Ir hasta "*Tres dinteles*" y hacer un sacrificio a *Chac- Mool*, entonces sabrás que objeto debes buscar o te colocarás y verás donde está lo que el fantasma quiere.**

Fase 8: **Búsqueda del objeto.**

Fase 9: **Das el objeto o tesoro al fantasma y el te dará otra cosa o información final sobre el objeto definitivo.**

Mecánica del asunto:

En general todos estos seres se aparecen frente a uno de los sitios principales (*templos*) y te hacen la petición igual que *Kukulkan*. (**Fase 1**).

Si pasas al interior del templo y giras el anillo, verás una escena de lo que en realidad ocurrió y que te aclarará lo que has de hacer para cumplir la petición. (*Fase 2*)

Generalmente encontrarás una piedra vieja, de un color mate. (*Fase 3*)

La de *Kuku* es marrón.

La que del *Guerrero* es rojo apagado.

La de los *Sacerdotes* es amarillenta.

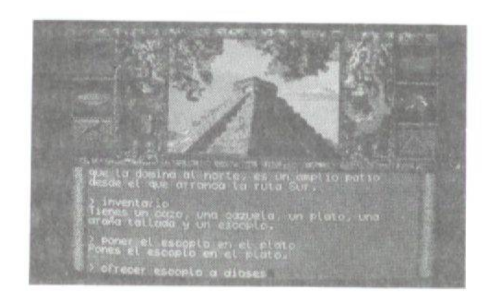
La de la *Doncella* es un pedazo de carbón.

La del *Sanador* es verdosa.

Hay una Zona llamada **Explanada de las Piedras Viejas** (real), que está justo enfrente del *Akab'Dzib* o **Edificio de las Escrituras Oscuras**, cuya fachada está recubierta toda de

miles de jeroglíficos. Ya hemos visto que es en esta fachada donde vamos a ver algo desde el observatorio. Pero ahora lo que nos interesa es que si examinamos la fachada, se nos dice que en esos grabados se guarda todo el conocimiento y la sabiduría Maya, pero expresados en una forma oscura. Es en realidad un monumento que ha estado siempre al cuidado de las *sacerdotisas-vírgenes-doncellas*.

Al examinarlo a la luz del sol parecen destacar algunos grupos de símbolos con sutiles diferencias de colores, esto es para que le llame la antención al jugador sobre las piedras de colores.



En la *FASE 4* Si cuando pasas por la **Explanada de las Piedras Viejas**, pones el piedro en una urnita que hay encima de una pequeña columna, verás que empieza a brillar y se convierten en:

La de *Kuku* = **Onice**.
La del *Guerrero* = **Un Rubí**.
La del los *Sacerdotes* = **Zafiro**.
La de la *Doncella* = **Diamante**.
La del *Sanador* = **Esmeralda**.

Y viendo la fachada a través de una de esas piedras, se destacará el tipo de sacrificio u ofrenda, es decir la manipulación y los ingredientes que hay que hacer en el altar de *Chac-Mool* (*Fase 5*), para poder saber el lugar donde está el objeto o donde hay que hacer algo.

Si la cumples reaparecerán ya en la parte de dentro del altar y te darán la clave (*Fase 6*).

Los diversos fantasmas no están interrelacionados o lo están poco y puedes estar haciendo una cosa y se te aparece el otro y te pide otra.

Este es el esquema general, hay variantes y hay varios fantasmas (*juerguistas, jugador de pelota, tlatloc*) que no dejan ninguna piedra, sino que hacen su petición directamente.

Y tambien está la loca diosa madre *Coatlicue*, con su fosa de serpientes. Pero los iremos viendo uno por uno.

El primero en aparecer es el mismísimo Kukulkan:

KUKULKAN

1- Te pide que busques su lugar de reposo.

2- Luego te pide bebida de los dioses.

3- Aparece su piedra en el tem-

plo superior. "*Es piedra vieja, y en las piedras viejas se transformará*". Hay que transformarla en la localidad de **Piedras Viejas** en la piedra preciosa correspondiente para mirar en el *Akab*.

4- Cacao + Miel de PANAL 1 + Vainilla flowers + Canela + Chac = **JARRA DE LIBACIONES**.

El cacao hay que cogerlo del árbol que está fuera. La miel estará en un panal en localidad de las mil columnas. Estará abandonado, pues se han trasladado a otro nuevo (panal 2), pero sólo tiene miel para un uso.

La miel puede ser llevada en el panal abierto y verterla directamente en la pócima o puede ser llevada en un cuenco o plato. La rama de canela y la vainilla, las coges. Llevamos todo el lio a *Chac* y se deja **EN EL CUENCO DEL DIOS** y el proceso se activa y tenemos el **xocolatl** listo.

Si se lo ofrecemos a *Kuku* lo rechaza diciendo que aunque la bebida es la adecuada, el recipiente no. Necesitas la **JARRA DE LIBACIONES**.

Si le falta algún ingrediente dice que esa no es la bebida de los dioses.

5- Si lo has hecho bien y se lo llevas a loc del templo superior, te dará el anillo y su explicación.

__Nota:__ No se puede poner nada en el cuenco que lleva *Chac* porque se volatiliza, si pones la mano te la quema. Para todos estos líquidos y pociones hay que tener una vasija o plato o cuenco o lo que sea.

Segunda aparición de KUKU

Cuando lleves **TODOS** los objetos necesarios para el final: **PRISMA, CUARZO, LLAVE, CODICE, BORLAS, PIPA**. Se te aparece a los 3 ó 4 turnos de que lo hayas consegido todo y te dice: "*En el punto donde el Sureste se encuentra con el Norte hallarás mi lugar de reposo*".

GUERRERO

1- Te pide el arma.

2- En el templo de los guerreros, si has usado el anillo, te suelta el cuento.



3- Cuando encuentras su piedra hay que transformarla en la localidad de **Piedras Viejas** en la piedra preciosa correspondiente para mirar en el *Akab*.

4- Del cactus de peyote se coge la flor y se lleva a *Chac* donde queda desecada. Se puede comer en cualquier parte y sus efectos son de un gran coloque, hay dos sueños. Pero si lo

haces en la **explanada de las águilas**, te conviertes en una fuerte águila que volará hasta la loc. de las mil columnas, donde encontrarás **EL CUCHILLO**.

Pero el cuchillo hay que purificarlo con el **ACEITE PURIFICADOR**.

Si se lo das al guerrero sin purificarlo te dice que aún no está puro del crimen que se cometió con el.

5- Si lo haces bien obtendrás el **PRISMA**, "*Te resguardará del exceso de luz*".

SACERDOTES

1- Te piden que les lleves un tesoro.

2- En el sepulcro de gran sacerdote, si les das el anillo, te sueltan el cuento.

3- Aparece su piedra. Hay que transformarla en la localidad de **Piedras Viejas** en la piedra preciosa correspondiente para mirar en el *Akab*.

4- Si vas donde *Chac*, y pones la resina de copal en su cuenco, sale un humo espeso y tendrás un sueño sobre una bancada falsa en grada del juego de pelota.

5- Necesitas abrir la bancada y coger el tesoro = **DISOLVENTE**.

6- Si se lo llevas al sepulcro, te abren el pozo, donde con el **ESCOPLO Y MARTILLO**, obtendrás el **CRISTAL** que hay que purificar donde *Chac* para convertirlo en **CUARZO**.

*Nota*1:* Usar el Cuarzo solo, te dejará medio cegato por el exceso de luz que le entra por todos lados, hay que meterlo dentro del Prisma para poder ver a lo lejos.

Nota 2: Metiendo el Cuarzo dentro del Prisma, se obtiene el **OBSERVADOR**, con el que hay que observar desde el Observatorio.

JUGADOR DE PELOTA

1- Te pide pelota de *Cahuchtl*.

2- Saca resina del árbol con la lanceta y ponla en el cuenco.

3- Debes tener el **MOLDE DE CALABAZA** y poner dentro la resina de caucho.

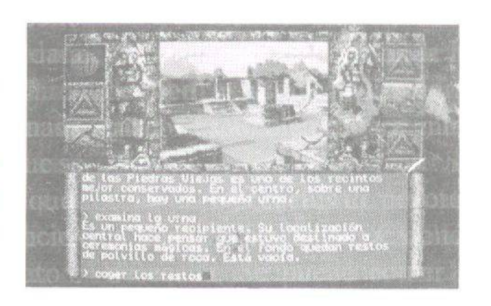
4- Ponerlo en *Chac*, la calabaza se destruye y queda la **PELOTA**.

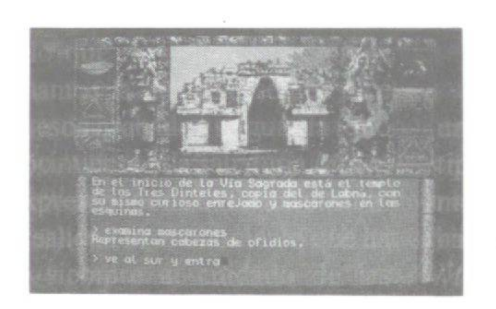
5- Llevarle la **PELOTA DE CAUCHO** y te dará la **LLAVE DE KUKU**.

SANADOR

1- Te pide medicina.

2- En el *chichanchob*, si lo del





anillo, cuento de que le lleves la medicina que no usó para curar al hijo del rey.

3- Su piedra. Hay que transformarla en la localidad de **Piedras Viejas** en la piedra preciosa correspondiente para mirar en el *Akab*.

4- **El PANAL 2** es el que está en el muro de los animales, y ahora si que no puedes cogerlo a menos que espantes las abejas con la **PIPA SAGRADA**. Pero te dá miel para 3 turnos.

El agua pura es la del cenote de **XTOLOC**. Suponiendo que hayas bajado al **Sagrado**, no te sirve esa corrupta agua.

5- Vas a *Chac* y lo pones en la **VASIJA DE FERMENTACION**, lo bebes y te colocas y ves la imagen o la explicación de que debes llevarle la **AMPOLLA DE MEDICINA**.

6- Cuando lo cojas y se lo traigas al **Sanador**, te dirá donde está el **Códice**.

7- Para cogerlo necesitas la **TORMENTA** y para abrirlo el **DI-**

DONCELLA

1- Te pide objeto de amor.

2- Si lo del anillo, te suelta el cuento. (en horrorosos versos).

3- Su piedra hay que transformarla en la localidad de **Piedras Viejas** en la piedra preciosa correspondiente para mirar en el *Akab*.

4- Mismo proceso que el anterior fantasma.

5- Vas a *Chac* y lo pones en la **VASIJA DE FERMENTACION**, lo bebes y te colocas y ves que al tocar un cono con una flor natural, ésta se convierte en piedra.

6- Debes coger la **FLOR NATURAL** del rosal en la via sagrada e ir a la plataforma de los conos y tocar uno de los conos de venus para que se haga la **FLOR DE PIEDRA**.

7- Se la llevas a la doncella y te da las **BORLAS DE ALGODON**.

NOTA: Ya hay en la zona frente al *Akab* como un altarcito donde se deben poner las **borlas** para hacerlas arder con la **PIPA SAGRADA**.

CHAC MOOL

1- Te pide **SUDOR DEL SOL**.

2- Si se lo das, te da la fórmula: "*Cubre el Sol y tendrás el poder de la tormenta*".

3- Ve a la loc donde hay una réplica del disco solar usado por los mayas para medir en tiempo. Enorme e inamovible. Debes taparlo con la

MANTA, se produce la **TORMENTA** y un rayo pega a un árbol al lado del Cenote y puedes bajar.

COATLICUE

1- Siempre te roba objeto.

2- Los pone en el fosa de las serpientes.

3- Debes buscar una **SERPIENTE DE JADE** y tirarla a la fosa para paralizar las sierpes y recoger lo que te ha robado.

Nota: El efecto es pasajero y pronto todas las serpientes vuelven a la vida. La serpiente de jade se recreará en el Observatorio cada vez.



JUERGUISTAS

1- Te piden humo.

2- En el interior del templo del jaguar te sueltan el cuento y les falta **Tabacl** para completar la juerga.

3- Arbol de tabaco - hoja verde.

4- Chac - hoja tostada = **cuenco**. Y te lias un puro.

5- Si se lo llevas te dan **PIPA SAGRADA**.

NOTA: La **PIPA SAGRADA** ya hemos visto que sirve para el **PANAL 2** y para quemar las **BORLAS DE ALGODON**.

Resumen de Objetos y Procedimientos

CHOCOLATE: *Ingredientes*: cacao, canela, vainilla y miel del panal 1. ***Jarra de libaciones para ofrecérselo a Kuku***.

COPAL: Ingredientes: resina. Recipientes: algo para recoger resina. Manipuladores: lanceta para sangrar el árbol.

BELCHÉ: Ingredientes: corteza, miel de panal 2, agua. Recipientes: Vasija de fermentación. Manipuladores: Lanceta para cortezas.

CAUCHO: Ingredientes: resina. Recipientes: calabaza. Manipuladores: lanceta para sangrar árbol.

PEYOTE: Ingredientes: flor. Recipiente para desecarlas.

TABACO: Ingredientes: hojas. Recipientes para tostarlas.

CHICHA: Ingredientes: mazorca, miel del panal 2, agua pura. Recipientes: Vasija de fermentación.

GUAMA: Ingredientes: vaina. Recipientes: plato para machacar la vaina. Manipuladores: araña pilón para machacar.

Notas:

Del panal: se puede vaciar la

miel en directo o llevarla en un recipiente.

Vasija de Fermentación: para Belché y Chicha.

La araña pilón: para guama.

La lanceta: para rascar corteza de belché y sangrar los árboles de copal y caucho.

Potingues varios del mercado: El aceite purificador, para el arma del guerrero, para girar la llave que activa la losa de Kuku. La medicina para el sanador.

Disolvente: Para el arcón del tesoro y para abrir el contenedor del códice.



MECANICA DE LAS VENTANAS

Si desde **LA CUPULA DEL OBSERVATORIO** miras por una ventana, habrá que diferenciar:

a- Qué ventana es.

b- Si está usando el **OBSERVADOR** o no.

Hay SIETE, la octava dirección es un grabado de *Kukulkan*.

"*Mirar pared*" = ¿cual?

"*Mirar ventana*" = paisaje

"*Mirar ventana Norte*" = Se ve una panorámica de tal y cual zona.

La orden más eficaz será: "*mirar por **OBSERVADOR** hacia el Norte, o cualquier otra dirección*". Si usas cualquier otro cristal saldrá un mensaje de que lo ves todo de color x. Si usas sólo el cuarzo quedas deslumbrado por la luz que le llega desde todas partes. Si usas sólo el Prisma ves un pedazo de lo lejos.

Sólo dos direcciones (*KUKU* te dirá cuáles) son importantes:

Norte: Si miras con el **OBSERVADOR** verás un animal aleatorio en el muro de los animales que hay al final del juego de pelota.

Sureste sin* OBSERVADOR*: Ves la enormemente compleja y labrada pared del *Akad'Dzib* y empiezas a entender por qué la llaman de las escrituras oscuras.

Sureste con* OBSERVADOR*: Sin iluminar: Pero está muy oscuro, El relieve no se distingue bien con la luz natural. Iluminado: Ves un animal tambien aleatorio.

Bueno, pues ahora, si llevas el códice, verás que números corresponden a esos símbolos. Si no lo llevas, no hay manera de saber nada.

Ahora tienes que ir al Castillo o

Pirámide y examinar el suelo y verás que a lo largo de dos de los lados hay unos números. Eliges los adecuados y buscas la intersección.

Con la llave (debes llevarla), intentas abrir pero la llave no gira bien y debes llevar tambien el aceite par poder girarla.

Aquí sale el mensaje final de esta parte y la clave para la segunda.

Paso a segunda fase

Justo antes de entrar hace *Kukulkan* su tercera aparición y te dice que te despojes de todo objeto terrenal y *"sólo lleves lo que yo te dí"*, o séase que debes bajar sólo con el anillo.

Si intentas bajar sin anillo: no te deja.

Si intentas bajar con más cosas: no te deja.

PARTE 2

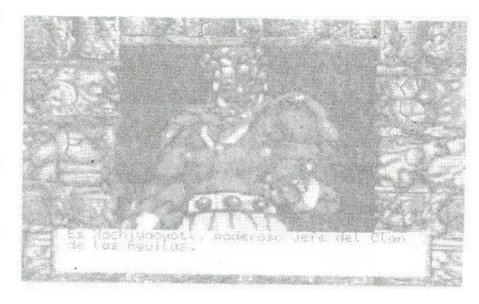
I- EN EL VIENTRE DE LA GRAN PIRAMIDE

Nota: Para dar más ambiente las localidades las llamaremos <u>*CAMARAS*</u> y se comunican, no por puertas, sino por pasillos si son al mismo nivel o por pasadizos escalonados, si son con un diferente nivel.

Para facilitar la explicación de ésta parte tan complicada, la dividiremos en Niveles y en cada nivel daremos un número a las localidades empezando por la más al Oeste (izquierda) hasta terminar en la más al Este (derecha).

Un mapa de ésta pirámide se leería así:

```
                  10- --- -11- ----- -12
          13- ---- -14      15      16- ---- -17
18- ---- -19      20- -21  22- -23  24- ---- -25
26                      27  28                29
```



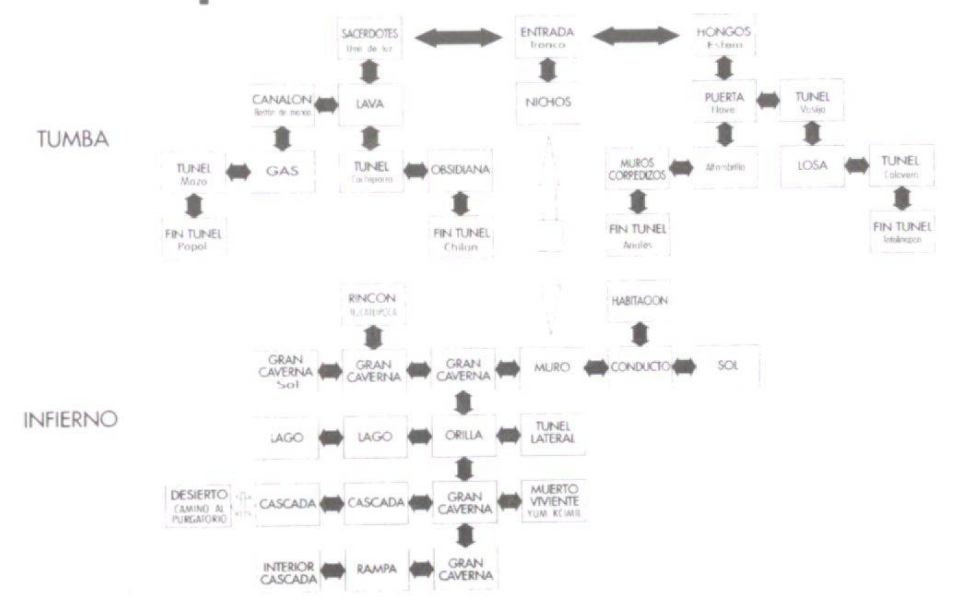
PRIMER NIVEL
Cámaras 10,11 y 12 (de izquierda a derecha)

EL PROBLEMA DE LA LUZ

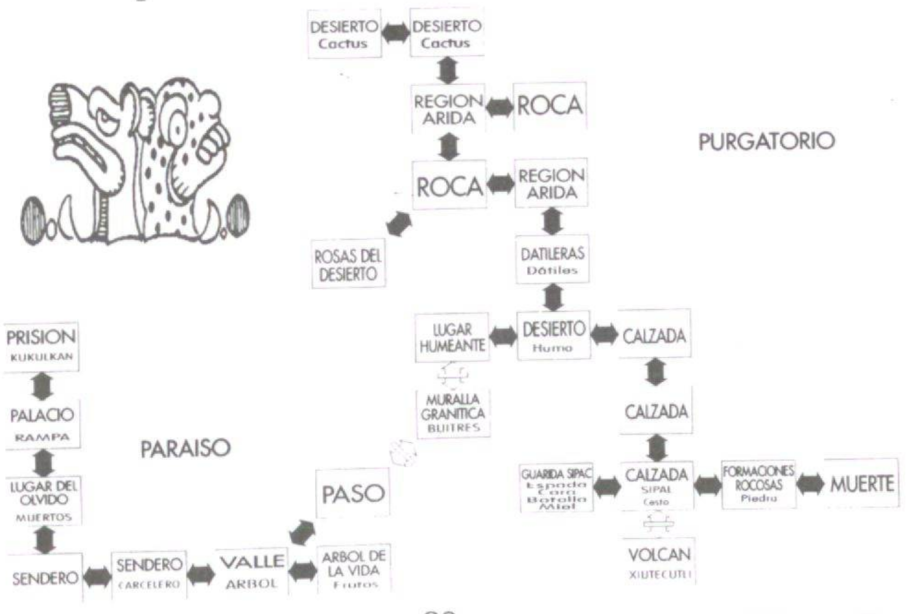
En cuanto entras a la loc. 11 sientes como uno de los escalones cede al pisarlo. Es la inevitable trampa que cierra la tapa de arriba. Estás a oscuras.

Pero antes tenemos el efecto de que se vea algo y luego, al cerrarse la

Mapa de CHICHEN ITZA PARTE 2A



Mapa de CHICHEN ITZA PARTE 2B



tapa, se oscurece todo, porque no hay luz.

Sin anillo: pasan unos turnos y mueres porque te caes por una de las múltiples escaleras.

Con anillo:

a- Si no lo giras, pasa lo anterior.

b- Si lo giras, verás el interior tal como era antes, por supuesto iluminado, pero sólo por unos turnos a precisar, luego todo vuelve a estar oscuro y te matas.

Hacer destacar, que aún en el pasado, la iluminación que llega aquí no es directa; llega por la izquierda, a través de un pasillo que dá hacia la localidad situada al Oeste.

Por cierto, aquí hay un **TRONCO GRUESO,** que tendrá un uso mas adelante en la trituradora (loc 22).

Hay que aprovechar esos turnos en que estás en el pasado para mezclarlos con el presente y conseguir una fuente de luz. Es decir, debes ir al pasado para coger un objeto y ejecutar unas acciones que te den luz en el presente.

En la loc 12 está la **ESFERA DE CUARZO** . Si la examinas ves que está admirablemente pulida y que tiene una hendidura o raja.

La iluminación que llega aquí es muy débil, recordemos que viene de la 10 a través de la 11.

Debido a esa semioscuridad, crece, en un rincón un **HONGO**, cuyo uso veremos en la loc. 14.

En la loc 10, si estás en el pasado: Estás en una cámara de ritos, en la que se ven a unos sacerdotes ejecutando lo que quiera que los sacerdotes ejecuten, ante un altar frente al cual hay una urna funeraria votiva en llamas, que desprende un brillante, luminoso y espeso humo.

Si te estás por allí, verás como el humo se eleva y se disipa, dando a la bóveda un bello resplandor cenital.

A media altura, sobre la urna votiva, hay una peana o soporte en forma de aro, que recibe de lleno el humo caliente, y que sostiene un **CAZO** que contiene una ofrenda.



La ofrenda es una pasta gomosa y pegajosa, de fuerte olor aromático, que pronto reconoces como **Copal**.

Si retiras el cazo y pones en la peana la **ESFERA**, verás como se va llenando del caliente humo, adquiriendo cada vez mas brillo, hasta que llega a formar una resplandesciente fuente de luz.

Lo que pasa es que poco a poco, por el mismo agujero por donde entró se escapa el humo y la esfera va perdiendo luminosidad.

Hay que tapar la raja con el **Copal** caliente, si se enfría, hay que volver a calentarlo. Tendrás entonces una permanente fuente de luz.

Por supuesto, que a ti no te ven, ni tu puedes interactuar con los sacerdotes. Si lo intentas, no hay nada que hacer, excepto perder turnos para que se te acabe el tiempo en el pasado.

Lo que si ven, sorprendidos, es moverse el cazo y echan a correr despavoridos.

Pero recordando siempre, ellos a ti no te ven, lo que ven son tus acciones siempre que involucren a un objeto y responderán en consecuencia.

El anillo puedes girarlo una vez y no te lo puedes quitar mientras está activado.

SEGUNDO NIVEL
Cámaras 13, 14, 15, 16 y 17. (de izquierda a derecha)

Bloqueos:

Número 1 en la 14, solución en la 12.

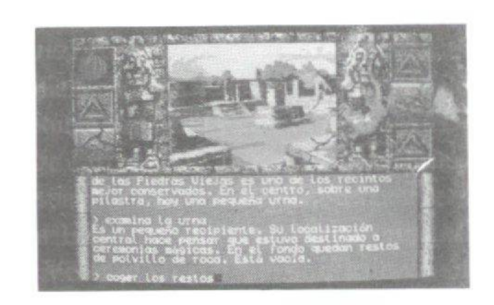
Número 2 en la 16, solución en la 20.

Número 7 en la 15, solución en la 26, 27, 28, 29.

Loc 13

Cuando por allí pasas, oyes el murmullo del agua. Resulta que por una de las paredes circula en una especie de canalón. Es un sistema muy usado como acueducto. Pero aquí el canalón está roto y el agua escapa por un agujero del tamaño de un coco.

Recordar que la habitación 19 (donde hay gas) está debajo. Tambien se haya aquí un **BASTONCILLO DE MANDO**, usado por los reyes desde antiguo como símbolo de su autoridad. Ver loc 24.



Loc 14

Cuando llegas a ella ves que el suelo está ardiendo. Era un lugar de iniciación, donde se probaba la capacidad de concentración de los sacerdotes. Solo los que atravesaban con éxito, eran aceptados. Los demás ingresaban en la secta de los pieschamuscados manideambulantes.

Bueno, el caso es que no pasa-

rás a menos que utilices el **HONGO SAGRADO** que hay en la loc 12.

Este hongo contiene un potente alucinógenos, usado por todas las tribus de México, sobre todo en la región de Oxaca, para uso sacerdotal.

Si coges un poco del hongo y te lo zampas, entras en un estado de trance, inmune a las sensaciones fisicas de este perro mundo.

En ese lamentable estado, podrás atravesar las brasas sin quemarte, como hacen los santones indues.

Loc 15

Por sus especiales características la veremos más abajo. De momento decir que está bloqueda la salida inferior.

Loc 16

La puerta que da a la 17 está cerrada firmemente. De hecho, tan firmemente que hasta puedes ver a traves de la gruesa cerradura la primitiva llave que está al otro lado.

Debes usar el **BASTONCILLO DE MANDO**, de la loc 13 para empujar la llave, pero poniendo antes la **ALFOMBRILLA PARA REZOS** bajo la puerta, para recuperar la **LLAVE** y poder abrir.

Loc 17

Aquí lo que hay es una **VASIJA** del tamaño de un coco. Ver su uso en loc 19.

TERCER NIVEL

Cámaras 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24 y 25. (de izquierda a derecha)

Bloqueos:

Número 3 en la 19, solución en la 17.

Número 4 en la 24, solución en la 13.

Número 5 en la 21, solución en la 23.

Número 6 en la 22, solución en la 11.



Loc 18

Aquí alguien se dejó abandonado un fuerte y corto **MAZO** de los usados para nivelar los bloques de las paredes.

Loc 19

El agua que se escapaba del canalón viene a parar aquí. Resulta que aquí ya estamos a mucha profundidad

y el suelo está formado por la propia roca, y fijate que casualidad, que hay una filón o veta o polvo encima, de Cianuro Potásico, que es una sal. (KCN).

Pues bien, el agua lo descompone en CN- y K+ y posteriormente se una al CN para formar HCN, que es nada menos que Cianhídrico, el gas que usan para ejecutar a los ejecutables.

O sea, que aquí hay un siseo y una nubecilla algo tóxica que impide que pases.

Pués lo que tienes que hacer es tapar el agujero de la loc 13 con la **VASIJA** de la loc. 17.

Loc 20

Aquí hay una fuerte **CACHIPORRA** o clava de guerra, hecha de madera de teca, de una gran dureza y resistencia. Arma usada por los nobles y sumamente apreciada. Usada en la loc 16.

Loc 21

Esta estancia, tambien muy profunda, fué escogida como culto para el dios del inframundo *Tezcatlipoca-Bolón Dzacab*, que significa "*espejo oscuro*" o "*espejo humeante*", porque sus paredes están formadas por una roca de obsidiana oscura, con una enorme propiedad de reflexión.

Era aquí donde los sacerdotes Mayas ejecutaban la secreta danza de las velas, creando en las paredes bellísimos efectos visuales que inducían a los participantes en profundos trances hipnóticos, atribuidos, claro está, al poderoso dios.

Esta estancia ha sido mantenida por los siglos de los siglos en una ténue oscuridad.

Pues resulta que si entras con tu bola de luz incandescente ocurre que quedas ciego por el intenso brillo de los reflejos.

Solución: Tapar o cubrir la bola con la **ALFOMBRILLA** para rezos



de la loc 23.

Loc 22

Estamos en la Supertrituradora Maya. estancia con tan mala uva que al pisar su suelo, las paredes se cierran aplastándote como una cucaracha.

Es una de las muchas trampas dejadas por los mayas para evitar que violaran sus tumbas. Tienes, por supuesto, una movida para salir, pero,

como habrás observado agudamente en el mapa, sólo hay para Este, donde estabas, (el efecto buscado) o para Abajo, donde quedarás encerrado en la profunda loc 28.

Solución: En la localidad 11 hay un **GRUESO TRONCO**, que has de empujar en la dirección adecuada para que vaya pasando rodando hasta la 12, luego caiga con gran estrépito a la 16 y a la 23, para luego rodarlo otra vez hasta la 22, donde se atascará en las aplastantes paredes impidiendo en susodicho proceso.



Es muy pesado y no lo puedes coger, ni mucho menos subirlo si lo has dejado caer por el sitio inadecuado.

Loc 23

Aquí hay una **ALFOMBRILLA PARA REZOS**. que tiene su uso en la loc 21 y en la 24.

Loc 24

Aquí resulta que el pasillo que comunica con la 25, está cerrado cuando entras. Pero al dirigirte hacia el Este, es decir, hacia la misma puerta cerrada, pisas una losa que hace que la puerta se abra, pero al continuar caminado y retirar el pie, se cierra la puerta de nuevo.

Si "*pisar losa*", la puerta se abre. Pero al "*Este*" empiezas a dirigirte ilusionado hacia la puerta, pero al bajarte de la losa, la malvada puerta se cierra con una chasquipedorreta.

Si examinas la losa y el piso, verás que en dos de las cuatro losas adyacentes (en las de los lados), hay unas argollas que sobresalen, una a cada lado de nuestra movible losa en cuestión.

Lo lógico será encontrar algo (**CACHIPORRA** de la loc 20) que, pasando por las argollas, sujete la losa en su posición baja.

El **MAZO** tiene un mango muy corto y no llega al otro extremo. El tronco si que puedes, pero entonces no se podrá usar en la trituradora (En los de memoria pequeña esto no pasa).

Loc 25

Ni que decir tiene que aquí te encuentras con el reluciente creaneo del que, hace siglos, dejó la puerta cerrada por dentro. objeto = **CALAVERA** o **CRANEO**, que nos servirá en el Inframundo.

CUARTO NIVEL

Son ya verdaderas grutas o nichos en el fondo de la pirámide. Allí se

encuentran guardados los libros sagrados de los mayas y que son, en orden de importancia:

1- El POPOL VUH: Libro sagrado de los avisos. Contiene las más valiosas leyendas y mitos del *Quiché*.

2- El CHILAN BALAM del Yucatan: Libro de las profecías.

3- Los ANALES DE LOS CAKCHIQUELES: Sobre la historia y la mitología de éstos señores.

4- El LIBRO DE LOS SEÑORES DE TOTONICAPAN: De profundo significado teológico.

Si "*leer libro*" te dá una breve descripción de los temas que trata cada uno.

Estos cuatro libros son los que has de poner en el nicho de la loc 15 para poder pasar a la loc 30.

QUINTO NIVEL
Cámaras 30, 31, 32 y 33.

Loc 30

Despues de bajar por el largo túnel escalonado, llegas para encontrarte con una serie de habitaciones conectadas entre si, pero con un muro de piedra, en esta localidad, obviamente artificial y puesto posteriormente por alguien que quizo tapar el acceso a otras partes, quizá para evitar algún peligro o para ocultar algún tesoro.

En resumen aquí hay un muro al Este. Impenetrable.

Loc 31

Al Este de la 30. Es una especie de pasillo amplio, en pendiente ligera, con su parte más alta hacia el Oeste, la loc 32.



Loc 32

En el centro, en un gran pedestal, está el simbolo mas importante de toda América, el dios ***Sol***, representado de una manera colosal por una imponente esfera dorada, de más de tres metros de diámetro y que debe pesar un *h.ev. (¿¡!?) de King Kong*. El pedestal tiene una cuña que serviría para sujetar la esfera en equilibrio.

Si tienes el **MAZO** y golpeas la cuña, el Sol se cae, rodará por toda la loc 31 y golpeará con fuerza el muro de la 30, abriendo un gran boquete y rodando hasta que oyes que se ha detenido en alguna otra parte.

Cuando le pegas a la cuña, estás situado en el Este y solo tienes dos

movidas antes de que te alcance y aplaste. Son Este y Norte porque la bola pasa zumbando hacia la 30.

Loc 33

Está al Norte de la 31. Es el único sitio para escapar del estropicio que has hecho.

II- EN XIBALBA = EL INFRAMUNDO

Xibalbá o el *Inframundo* son los dominios de *Bolón Dzacab*, la representación maya de *Tezcatlipoca* (desde ahora *Tezca*), dios de las tinieblas Azteca tambien llamado *Espejo Oscuro* o *Espejo Humeante*.

Tambien habitan allí los *Bolontikúes*, o *dioses pérfidos*, cuyo innegable jefe es *Yum Kcimil*, *dios de la muerte*, representado por un esqueleto amarillo para denotar el estado de descomposición y cuyo reino es el frío eterno.

Pues estos dos, mortales enemigos, andan por ésta parte. ¡Menudo dúo!



En vertical: La loc 34 baja a la 35. La 35, 36 y 37 forman una gran caverna que va de Norte a Sur, toda al mismo nivel.

Veamos ahora las filas horizontales.

En la 38, que está a más bajo nivel, habita *Tezca*.

La fila 43, 39, 34, está toda al mismo nivel. Solo que a la 43 se puede entrar sólo en parte, porque está toda rellena con la bola del Sol, es allí donde ha ido a parar.

Desde la 35, hacia el Oeste sale un lago, alimentado por corrientes o manantiales subterráneos, que se extiende por la 40 y 44, allí sólo puedes caminar por los bordes. Por supuesto, están todas al mismo nivel. Si nó, no podría haber un lago.

De la 36 hay una bajada hacia la 41, que está a mismo nivel que la 45, que es donde hay una cascada que fluye del lago.

En esta misma 45, se vé que continúa la corriente subterránea hacia lugares desconocidos e inalcanzables pero que por los ángulos formados por las paredes y el suelo se filtra bastante agua hacia abajo.

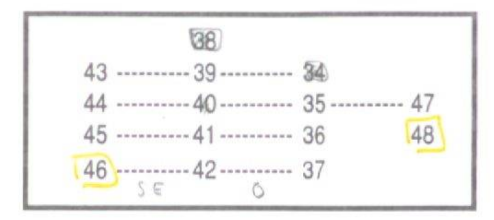
En la linea inferior, la 37 baja a la 42, al mismo nivel que la 41 al Norte, pero continúa bajando hacia el NO hasta llegar a una loc 46 que está debajo de la de la cascada. Todas sus paredes estarán empapadas por una fina lámina de agua que baja de la

habitación superior.

Las 47 y 48 forman una especie de tunel lateral, al fondo del cual, loc 48 habita *Yum Kcimil*, dios del frío y de la muerte.

El hecho a destacar es que la bola ha quedado atascada al Norte de la laguna, que a su vez forma una cascada hacia el Sur, que además de continuar en forma de rio, tiene unas filtraciones hacia abajo que forman una lámina de agua que recubre las paredes de otra habitación inferior.

El mapa sería así:





LOS DOS DIOSES

Yum: Representado por un esqueleto amarillento. Lleva consigo la helada del frio de la muerte. Si se detiene en algún sitio por algún rato, todo se enfría y congela.

Si entras en su congelada morada (loc 48) con la calavera, te sigue y continúa siguiéndote siempre que la lleves. Si la dejas en algún lugar, la coge y se queda quieto, entonces todo se enfría.

Si tu te detienes un número de movidas (x), te quedarás congelado.

Tezca: El mecanismo de movida es similar o igual al de *Yum*, sólo que *Tezca* lo que trata es de robarte la voluntad por medio de reflejar tu imagen en su espejo humeante. Tambien debes continuar moviéndote una vez que lo has puesto en movimiento.

Si se encuentran los dos, irreconciliables enemigos, *Tezca*, el más poderoso lo destruye con su espejo humeante. Debes evitar que ésto suceda antes de tiempo.

Qué es lo que hay que hacer? Primero poner en movimiento a *Yum* y hacerlo que te siga hasta la zona donde se filtra la cascada, es decir hasta la habitación 46, allí debes dejar la **CALAVERA**, entonces él se detendrá donde la hayas dejado. (Supongo que porque le atraerá la presencia de un colega).

La fina capa de agua que empapa las paredes de esa localidad se congelará dejando un espejo helado.

Luego pones en marcha a *Tezca*, quien te sigue con su puñetero espejo, para robarte la voluntad y la vida. Lo has de llevar hasta la loc 46, donde al

verse reflejado a si mismo en su espejo, su voluntad estará anulada. Pero antes se cargará al estúpido esqueleto que se encuentra allí parado cuidando a su colega.

Cuando no tenga voluntad el podre dios *Tezca* imitará todos tus movimientos, debes intentar empujar la bola del sol, él te imitará y con su enorme fuerza moverá la **Bola del Sol** para que caiga hacia el lago (loc 44) y lo tapone, parando así la cascada de la loc 45, tras la cual estará la grieta que te permite salir de este horrible inframundo subterraneo.

Por cierto, no te olvides de recoger el **ESPEJO HUMEANTE**, es fundamental.

Dificil, pero muy elegante, piensa que estamos cerca del final de la trilogía.

III- LA REGION DESERTICA Y EXTRAÑA

Del *inframundo*, y ascendiendo en la escala hacia el paraiso Maya, has



de pasar por una región desoladora, es una especie de purgatorio donde hay que dar muestra de una gran resistencia para no quedarse atascado.

En efecto, es un laberinto de 6 localidades, pero facilitado en que están divididos en dos grupos perfectamente diferenciados: tres localidades de desierto y tres de región desolada.

Locs 49, 50 y 51:

Son de puro desierto y se lían entre ellas, pero sólo hay que avanzar, desde la 51 a la 54.

Locs 52, 53 y 54, Región desolada:

Son de un terreno árido y pedregoso, que indica que, aunque todavía estás en un mal sitio, vas abandonando el desierto. Desde ellas solo hay una manera bastante clara de retroceder y es volviendo desde la 54 de nuevo a la 51, todas las demás se lian entre si. Yendo hacia el SO desde la 52, se pasa a la 56.

La salida es via la 53, al Norte hacia el Oasis de la 55. Ahora bien, como es lógico, desde este Oasis puedes volver de nuevo a la región semidesértica por todos los lados menos el Sur que te lleva a la loc 57.

Loc 55

Bajo una gran roca. Es un pequeño rincón de la zona árida, entre dos dunas, donde se encuentran las llamadas **Rosas del Desierto**: Delicadas formaciones cristalinas, de carbo-

nato cálcico y sulfato de Bario que se encuentran con frecuencia entre los huecos y covedades entre las dunas.
Objeto: **ROSA DEL DESIERTO**

Loc 56

Es eso, un bonito oasis. Destacar que hay datileras.

Loc 57

Para gran horror y despiste del aventurero, está otra vez en el desierto, pero ésto es falso, sólo para asustarlo. En realidad está en otra localidad, desde la cual es bien sencillo salir. Se ha puesto porque es inverosimil que desde el oasis pase a otro sitio sin que haya un desiertito de por medio.

Locs 58-59-60

La **Calzada del gigante**. Lugar alucinante de extrañas formaciones geológicas.

Loc 61

Guarida de Sipac, el gigante carnívoro de la mitología Maya.

Loc 62

Lugar de las **Piedras Encimadas**. Aquí encontrarás a *Zyanya*, convertida en piedra, pero tu no lo sabes. Ver más abajo.

Loc 64

Frente al **volcán Sipac**. Creada sólo despues del fin de *Sipac*. Allí se

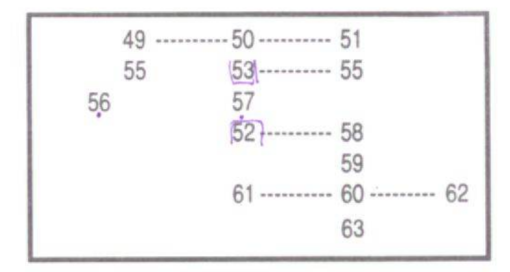


te aparece *XIUTECUTLI*, señor del fuego y dios de los volcanes.

Loc 63

El **Lugar Humeante**. Por donde escapa del interior de la tierra la furia de los volcanes. Está lleno de toda clase de gases sulfurosos y a través de los cuales no pasarás ni de coña.

Si hiciéramos un mapa se vería más o menos así:



TRAMA DE ESTA ZONA.

Puedes pasar por toda ella sin problemas, pero morirás por los gases del **Lugar Humeante**.

En el Desierto deberás recolectar puas para matar al gigante. ***Obje-***

tos: **PUAS**.

En el paisaje árido, encontrar el rinconcito oculto y recoger una **ROSA DEL DESIERTO**.

En el Oasis debes coger algunos dátiles. ***Objeto***: **DATILES**

Sipac, el gigante, está al Sur de la Calzada, has de huir de él o merendado serás. Pero si dejas frente a su guarida los dátiles empúados dentro de la cesta, se los zampa y al poco rato cae redondo.



Se cumplirá así la leyenda Maya que dice: *Y cayó cuan largo era, con tal fuerza que su cuerpo gigantesco se incrustó en el suelo y se convirtió en un nuevo volcán*.

Hoy, junto al rio *Cala*, en *Guatemala*, se alza el volcán que lleva el nombre de *Sipac* y al que se desplaza a ese lugar, le será dado escuchar un profundo ruido enconsordecedor. Es el gigante, que sacude irancundo la roca, acordándose del mortal que lo engañó.

Si le pones sólo las púas, no las toca.

Si le pones los dátiles, si están dentro de la cesta, se los comerá de aperitivo antes de comerte a ti.

En la guarida de *Sipac* encontrarás una enorme **ESPADA**, que es imposible que tu puedas levantar, una **VASIJA DE MIEL** y un poco de **CERA DE ABEJAS** y una **BOTELLA CON LIQUIDO MÁGICO** que agranda las cosas.

En cuanto a la loc 67, pues allí hay una piedras de muy extrañas formas y que emiten un canto que atrae al caminante irremisiblemente. Tienes una movida para huir del lastimero canto.

Pero si te tapas los oidos con la **CERA**, podrás acercarte lo suficiente para ver, que una de las piedras tiene una vaga forma de mujer y un cono.

Haz de tocarle el cono con la **ROSA DEL DESIERTO** y entonces aparece, en una escena muy tierna y amorosa, la pobre *Zyanya*.

Como siempre, la chica está llena de sorpresas y lo primero que hace es darte un **FILTRO**, como el que ella llevaba en *Cozumel*. Si lo bebes tendrás la fuerza necesaria para poder llevar la **ESPADA** del gigante.

Luego *Zyanya* se pira porque ha encontrado su felicidad en el *Olimpo Maya*.

El **ESPEJO OSCURO** o **ESPEJO HUMEANTE** y la **ESPADA** son para enfrentarte a *Huitzilopochtli*, pero eso más adelante.

En la loc. 64, creada sólo después de que *Sipac* se haya convertido en volcán se te aparece *XIUTECUTLI*, señor del fuego y dios de los volcanes. El tio es una amargado y se queja de ello y buscá algo que le "*endulce la vida*".

El asunto es que debes darle la **VASIJA DE MIEL** y te dará una **MASCARA PROTECTORA**, que como muy agudamente habrás deducido, sirve para pasar la loc 63 sin chamuscarte los pulmones.



IV- EL VALLE DEL PARAISO

Una vez pasado estos molestos humitos, llegas a la loc 65, donde te encuentras con una muralla granítica. Hay que encontrar el paso al valle, pero lo tienes dificil, porque es una región endiablada.

En ello estás, cuando en lo alto aparece el primer buitre que te va a merendar. Poco a poco siguen acudiendo a la reunión y el ágape parece ya inevitable.

Pero otro de los que acude al festín, y que es el jefe, parece un poco rarito para ser un buitre, está todo él como muy colorido y además vuela bastante bajo y es muy escandaloso y amariconado.

Si examinar buitres: describimos como son, pero destacando uno muy colorido y raro. Si examinar buitre colorido o raro: Resulta que, para nuestro gran pesar, horror del programador e insulto al aventurero, es nuestro amigo *Kuill*.

Tienes que seguir a *Kuill* y te guiará a través del bloqueo hasta que encuentres el paso. **LUEGO SE PIRA** con una última cagada apestosa.

Loc 67

El Paso. Salida al Suroeste

Loc 68

Por fin llegas al bello Valle.

Loc 69

El Arbol de la Vida = *Kappok*

Objetos: **FRUTAS DE LA VIDA**.

Loc 70 y 71

Es un bello caminito que conduce ya hacia la verdadera cárcel de *Kuku* en el paraiso.

Pero aquí tiene lugar tu último combate, el más duro de todos, nada menos que contra *HUITZILOPOCHTLI* (en *Azteca*) o *BULUC CHABTAN* (En *Maya*), el

dios guerrero, para más señas hijo de nuestra querida *COATLICUE*, patrono de los sacrificios humanos y quien destronó el pacífico reinado de *QUETZACOATL-KUKULKAN* y por lo tanto, se opone algo enérgicamente a que vengamos con nuestras chorradas de reinstaurar el antiguo orden.

Ruge la tierra, tiemblan las montañas, etc... Bueno el caso es que ahí lo tenemos plantado frente a nosotros y con cara de pocos amigos.

Para vencerlo necesitas la **ESPADA**, el escudo formado por el **ESPEJO HUMEANTE** u **OSCURO** (pá debilital-le la voluntá). Luego has de matarlo.

Loc 72

Si has pasado, llegas a un sitio más bien tétrico, el Lugar del Olvido, donde, segun los Mayas, yacen las almas de los "*muertos en muerte*", es decir, todos aquellos que han llevado una vida tan insulsa que ni siquiera merecen un infierno, purgatorio o paraiso. Han quedado condenados a permanecer ignorados por toda la eternidad.

Cuando te presienten pasar triunfante, lo lógico es que entre la comunidad haya un ligero cabreo que se manifiesta por el ataque masivo de miles de no-seres, oscuras formas translúcidas, que van drenando tu energía.

Forma de evitarlo: Elemental, reparte tus **FRUTAS DE LA VIDA** y ellos, agradecidos de tener otra nueva oportunidad, te dejarán en paz.

Loc 73

Frente a la morada de *Kuku*. Imponente vista del lugar de reposo del dios. Hay una rampa.

Loc 74

Estás frente a la puerta del castillo de *Kuku*, pero está firmemente cerrada y no entra ni el Archivero.

Lo que tienes que hacer es derramar el líquido del frasco mágico que encontraste en la guarida de *Sipac* y dejar la esfera que te iluminó en las entrañas de la pirámide. La esfera, al pasar por el líquido que lo hace crecer todo, crece enormemente y continúa rodando hasta estrellarse contra la puerta dejándolo todo hecho un asco.

Pero puedes entrar y ya comienza el final automático del juego. Si no has traido la bola contigo, no puedes acabar.

Loc 75

Pantalla de *Kuku* liberado y todo contento. El dios, está muy agradecido y te dá un regalo muy especial, **UNA PETAQUITA**. Esta se abre y...

Andy Baby Smith

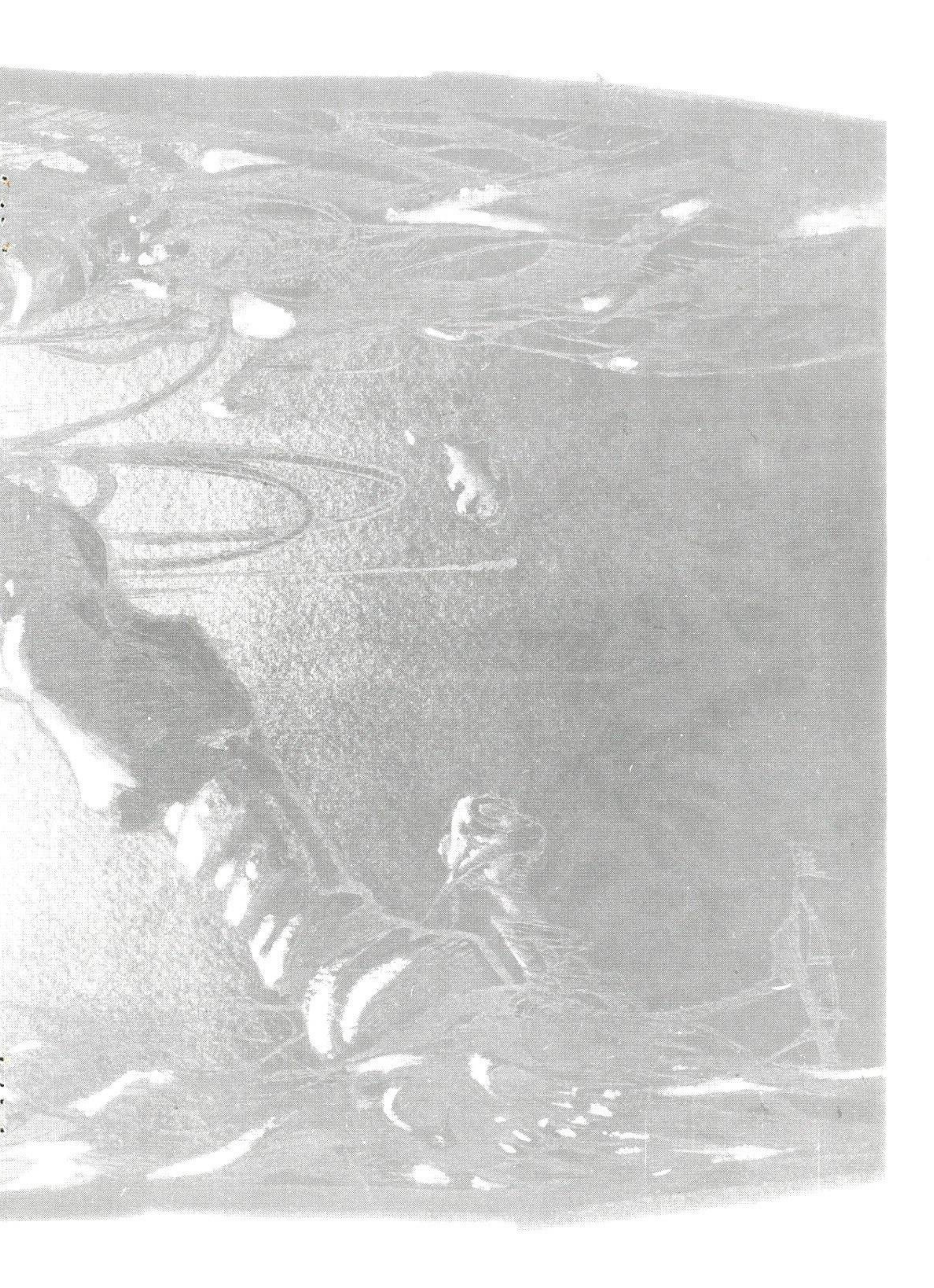
&

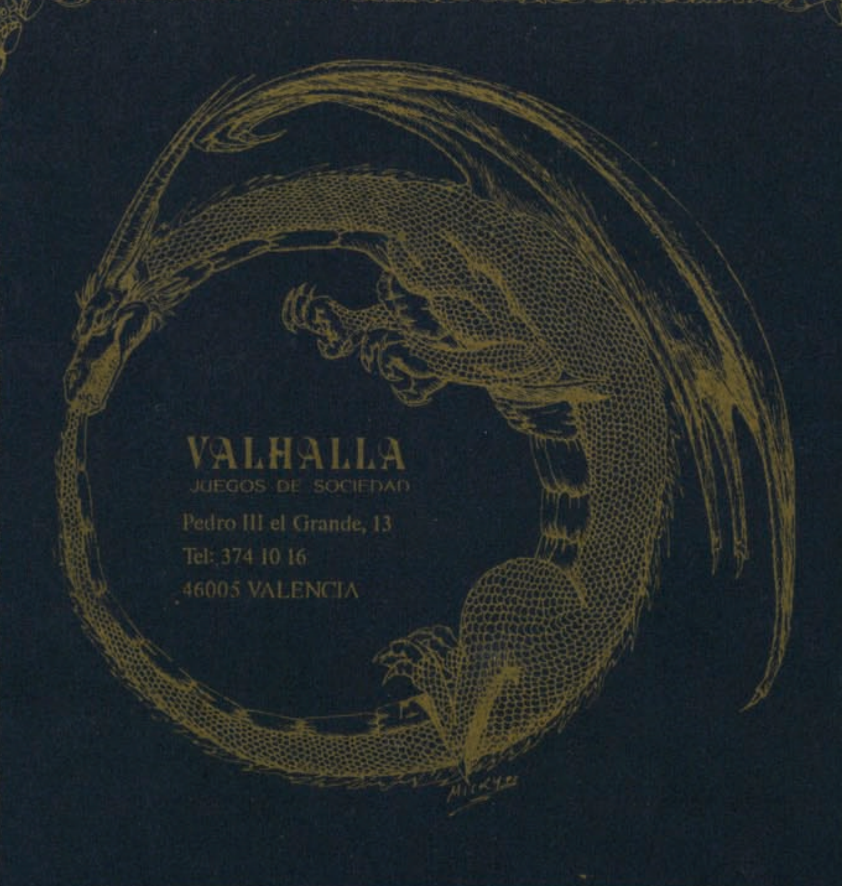
Wesson Junior

NOTAS

NOTAS

NOTAS




VALHALLA
JUEGOS DE SOCIEDAD
Pedro III el Grande, 13
Tel: 374 10 16
46005 VALENCIA